平成9年6月21日発行第4巻第19号通巻77号

VAMPIRE SAVIOR

ヴァンパイア セイヴァー

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire™



私を闇に駆り立てるのは誰？

GRAPHICAL MANUAL

グラフィカルマニュアル

基礎知識編

GAMEST MOOK Vol.77

850YEN+TAX

SHINSEISHA GAMEST MOOK SERIES NEW LINE UP

Demitri
Gallon
Zabel
Victor
Morrigan
Anakaris
Felicia
Bishamon
Aulbath
Sasquatch
Lei-Lei
Jedah
Lilith
Q-bee
Bulleta
and...?



すべての苦悩する
魂に救済を――。

GAMEST MOOK

VAMPIRE SAVIOR

実戦活用編

七月発売予定

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire



ヴァンパイアセイヴァー
アイランドハガキ募集！

〒101 東京都千代田区神保町1-26 ゲーメストムック
「ヴァンパイアさんいらっしゃい」係まで（6月10日消印有効←期限が延びました）

闇から
誰かが呼んでいる



GAMEST MOOK

ヴァンパイアセイヴァー
グラフィカルマニュアル

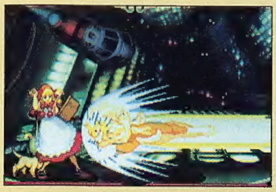
対戦格闘ゲーム基礎

ガード

レバーで行うものと、ボタンで行うものとがあるが、カプコンのゲームの場合、レバーを後ろ方向（相手と逆方向）に入れるとガードになると覚えておいていい。

その名の通り、相手の攻撃を防ぐための行動だが、これには上段、いわゆる立ちガードと、下段、しゃがみガードの2種類が存在する。これらをうまく使い分け、相手の攻撃を防いでいく。これについては後で詳しく述べよう。

相手の攻撃をガードすれば当然ダメージを受けない。ただし必殺技系は例外で、本来の攻撃力の1/4前後のダメージを受けてしまう。単発ならそうでもないが、多段ヒットする技の多いヴァンパイアシリーズでは、バカにできないダメージとなることがある。



ガードしていても必殺技系のダメージは完全には防げない。

このガードの上から必殺技を重ねてダメージを与えることを「けずり」と言う。

そして、もう一つガードが重要な理由が反撃の糸口になる、という点だ。必殺技などはダメージが大きい分、技を



よっしゃ、ガード成功。こんな大技出したあとには…



当然、スキだらけ。反撃確定である。オラッ。

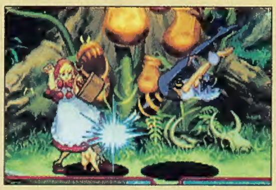
出したあとのスキ（硬直と呼ぶ）もデカイ。

相手の技をガードして、近接した状態なら、その硬直中、ガード不能状態の敵に一方的に攻撃を加えることができる。

もちろん、技によっては硬直時間が短く、次々に繰り出してくる場合もあるだろう。こうなるとひたすらガードし続けるしかなく、こういう状態を固められる、などという。こうなったら、とりあえず距離が開くまで耐えるしかない。ただし、ヴァンパイアシリーズではガードキャンセルといって、この状態を打破する必殺技を各キャラが持っている。

最後に先に述べたガードの種類と使い分けについて解説しよう。

まず、上段ガード。一般にこれは相手の立ち攻撃、ジャンプ攻撃を防ぐ。逆に相手がしゃがみながら出している技、自分の足もとを攻撃してくるような技は、ガードできずにくらってしまう。グラフィックが自分の上半身を攻撃して



空中から跳び込んでくる技にはとりあえず上段ガードで。

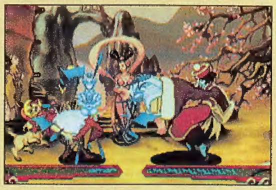
いるようなら、とりあえず上段ガードをしておこう。

そして下段ガード。これは基本的に地上の技を一通り防げる。つまり、ジャンプ攻撃以外はしゃがんでガードしていればほとんど防げることになる。こうすると、なかなか



地上の技はしゃがみガードで安定。

相手のガードを崩せないので、最近では上段ガードでしか防げない地上技、いわゆる中段技なるものがある対戦格闘ゲームも増えてきた。ヴァンパイアセイヴァーでも、レイレイの大暗器攻撃などがそれにあたる。



飛び道具も基本はしゃがみガード可。ただしこの技はダメ。

なお、上段、下段両ガードとも、投げ技は防げない。ガードの堅い相手にあたったら、近づいて投げてしまうのも手だ。



ガードという防御システムに対抗する攻撃システム、投げ。

キャンセル

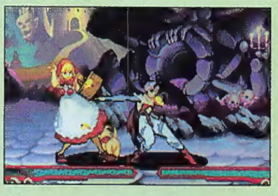
初心者に一番わかりにくいのがこのキャンセルだろう。

このテクニック、使えれば連続技のレパートリーが増えるし戦略の幅も広がる。その分、遊んでいて楽しくなるのだが、出来ないからといって別に困らないのも事実。これが使いこなせないとＣＰＵ戦をクリアできない、なんてことは全くないし、対戦でも劇的に強くなれるわけでもない。初心者の人は、とりあえずそんなものがある、という程度に認識しておけばいい。

では、実際どのようなものかを解説していこう。

まず、キャンセルの意味から説明しておくと、とりあえず本来あるべき動き、モーションをとばしていきなり別の動きにとんでしまうこと、と覚えておこう。つまり、ＡからＣの行動にいくのに、本来ならＢという動きが入るのに、これをとばしてしまう、つまりキャンセルしてしまうという意味なのだ。

例をあげてみよう。まず、デミトリで通常技の大パンチを出し、それから必殺技のデモンクレイドルを出すとする。この時、普通なら大パンチを出し終わったあとこれを引っ込めるフォロースルーモーションという動作が入る。当然、出したパンチは引っ込めなければならないからだ。そして、そのあとデモンクレイドルのモーションが始まる。



通常技を出す。攻撃判定が生じたあとで…



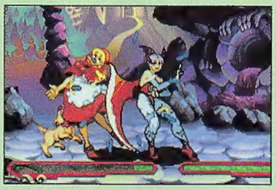
これを引っ込める動作が必ず入る。これがフォロースルー。

ところが、だ。この大パンチを出した後にフォロースルーをキャンセルして、いきなりデモンクレイドルが出てしまうことがあるのだ。こうなると、大パンチをガードされてなければ、相手はそのダメージから回復していないから、デモンクレイドルは連続技となり、ガードすることができない。

では、どうすればそんなことが可能になるのか。入力の条件は簡単で、大パンチがヒットし終わる時までにデモンクレイドルのコマンドを入力しておくこと。実際入力しようとすると、結構タイミングはシビアだが、練習してタイミングさえ体で覚えてしまえば、そう難しくはないはずだ。



このヒットマークが出ている間に



コマンドを入力し終わる。通常技を出したら、すぐに入力しても可。成功するとこのように。

知識

さまざまなシステムを生みだしつつ、つねに成長し続けている最近の対戦格闘ゲーム。とりあえず最初は、どのゲームをやるにしても知っておいたほうがいい知識を3つほど取り上げて解説だ。



入力が遅すぎたか…。フォロースルーになってしまった。

当たり前だが、大パンチをガードされている状態では、キャンセルした技もそのまま続けてガードされてしまう。キャンセル入力を行うかどうかはとっさに見て判断するか、ある程度先読みで入力してしまうかのどちらか。見てから判断できる方がいいのは言うまでもない。



ガードされているのにキャンセルしてしまうと、スキだらけ。

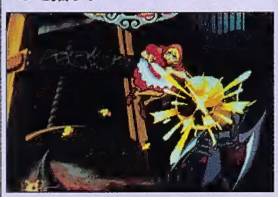
ちなみに、ゲームにもよるがキャンセルのかかる技は大パンチと中キックなどと各キャラごとに限定されているのが普通。ただしヴァンパイアシリーズはほとんどの通常技がキャンセル可能だ。

また、必殺技や投げ技のモーションは、キャンセルできない。ただボタンを押しただけで出る通常技のモーションの一部をキャンセルして必殺技につなぐのが普通。ただし、ヴァンパイアシリーズには、チェーンコンボという、通常技で通常技のモーションをキャンセルする、というシステムがある。これについては、次のヴァンパイア　セイヴァーのページを参照にして欲しい。

連続技

これは読んでそのまま、相手に連続してヒットし続ける一連の技のこと。そんな用語知らない、という人でも実は無意識のうちにおこなっていたりするものだ。最近ではコンボという言い方も定着しつつある。

連続技を定義すると、相手がいっさいガード不能のままくらい続ける技の組み合わせ、となる。ジャンプ攻撃で跳びこんで下段攻撃に切り替えたところ、相手はこれを連続でくらってしまった、などというケースは連続技ではない。なぜなら、こちらの動きを先読みして、ジャンプ攻撃をくらった後に下段ガードに切り替えておけば、この一連の攻撃は防げたはずだからだ。本来の連続技とは、たとえ次にくる攻撃がわかっていても、最初の攻撃をくらってしまったら、以後防ぎようがないものを指す。



上段ガードのジャンプ攻撃から下段攻撃のしゃがみ技へゆさぶる…



やった、連続ヒット！でもこれは単なる読み勝ち。連続技ではない。

では、どのような時にそんなことが起きるのか？これはとなりのところでも書いたが、相手が前の攻撃のダメージから回復する前に、次の攻撃をヒットさせればいい。

普通、攻撃を受けたキャラクターは、のけぞりなどと言われるポーズとなり、このポーズが出ている間は完全に操作不能となってしまう。つまり、このポーズを相手が取っている間に次の攻撃が出せれば、相手はこれをガードすることができないのだ。つまり次々に技をヒットさせることで、相手をのけぞり状態で固定してしまい、ガード不能状態のままにし続ける。これが連続技が成立する原理である。

ちなみに、こののけぞりポーズがでている時間は決して長くないので、その間に入れられるのは先に述べたモーションのキャンセルを利用した技か、小パンチ、小キックなどの出の速い技に限られる。小パンチ連打なども立派な連続技だ。



相手が技をくらってのけぞっている間に…



キャンセルなどを利用して次の技をヒットさせる！これが連続技。

キャンセルが有効なテクニックであるのは事実上、最初の技がヒットしてから次の必殺技に移るまでのスキが無くなってしまい、連続技になりやすいからなのだ。もちろん、出るのが遅い必殺技では連続技にはならないが。

もう一つ、連続技で重要なテクニックに目押しというものがある。これは技から技へつなぐ時、ある一定のタイミングでボタンを押すことにより、連続技になる、というものだ。連続技にできるボタン入力のタイミングは1カ所しかないので、連打してしまったりすると繋がらなくなる。これにより、小以外の通常技でも連続技として成立したりする。

これをシステムに組み込んだのがヴァンパイアシリーズのチェーンコンボである。またポリゴン3D格闘などでは、相手を操作不能な空中に浮かしたまま技をヒットさせる空中コンボなどもある。

ちなみに理論上ガードは可能なのだが、比較的ガードしずらいため、結果的に連続してくらってしまうような技は連携技と呼んだりする。

連携技か、連続技かはカプコンの対戦格闘では○ＨＩＴという表示が現れるのですぐにわかるはずだ。これが表示されなかったら、今の技は繋がっていなかった、ということ。



これが出れば連続技になっていたという証明。

ちなみに連続技は相手の体力をごっそり奪ってしまい、対戦を一瞬で終わらせてしまう可能性もある。こうなると駆け引きもなにもなく、最初に1発ヒットさせたほうが勝ち、となってしまう。それを防ぐため、連続技で入った技にはプログラム的にダメージ補正がかかり、ヒット数が多ければ多いほど、技の攻撃力は落ちていくのが普通。

このため、３ＨＩＴで止めた場合と５ＨＩＴまでさせた場合でも、ダメージはそう変わらない、なんてこともある。ケースによっては連続技の途中、普通にやってもガードしにくいと思われるような部分の入力をわざと遅らせ、いったんそこで連続技を途切れさせてダメージを通常値に戻す、などというテクニックもある。



通常に小、中、大パンチをそれぞれ入れた時のダメージ。



こちらはチェーンコンボで入れた時。補正がかかっている。

ヴァンパイアシリーズではモリガンがアストラルビジョンで分身、ヒット数を倍にして計56ヒットなんていう連続技も存在した。いろいろ挑戦してみよう。

Game System 基礎

さまざまなシステムが生み出され、つねに成長し続けている対戦格闘ゲーム。ヴァンパイアセイヴァーにおいても、新たな一歩が刻まれている。これらの新要素を含め、本作のシステムの基礎解説をしていこう。

ゲームの進み方

本作ではラウンド設定がちょっと特殊になっている。完全に理解してから試合に臨もう。

従来ライフゲージと呼ばれていたものは、キャラが受けたダメージを表すインパクトダメージゲージというものになった。詳しくは別項を参照してほしい。

試合は1本勝負。ゲージの下のコウモリマークが自分の持っているインパクトダメージゲージの数で普通は2本。ゲージが1本空になるとダウンし、マークが一つ消えてしまう。マークが全部消えると負け。勝ちマークではないので注意。ダウン後も、間髪入れずに試合再開となる。

従来のゲームでは、どちらかのゲージが0になると、一度勝敗を決めて次のラウンドとなり、両者ともゲージが満タンに回復した。ところがセイヴァーは1本勝負なので、ダウン後、次のゲージが使われ試合続行となる。見た目上、ゲージが回復したように見えるが、実際は2本分の長さのゲージがあって、その残り半分に突入した状態と考えていい。当然、ダウンを奪った方のゲージはなんの変化もない。最初は相手のゲージのみが回復したように錯覚するが、そうではないのだ。

そして従来と大きく異なるもう一つの点は、一本勝負のため、タイムがそのままカウントされ続けるということ。途中ダウンすると一見試合がリセットされたように感じるが、実際はまだ試合中で、タイムのカウントは進む。時間切れには十分な注意が必要。

ちなみに引き分けの場合、ゲームオーバーとなるぞ。タイムのカウントは99スタートだ。



ゲージが1本無くなるとダウン。


試合再開後の両者のゲージ。一見左がリードしてるように見えるが実は逆。コウモリマークの数に注意。

スペシャルストックゲージ

画面の下にあるゲージ。これは自分が技を出す、あるいは相手の攻撃をくらうと溜まってゆき、満タンになるとスペシャルストックが一つ増える。ゲージの横にあるのがストックの数だ。一応、ゲージのストック数に制限はないようで、その気になれば1試合で6本ぐらいは溜められる。ただ、ハンターと違い、1本勝負なのでいつまでも溜め続けると、使いどころを逃し、ストックを抱えたまま試合終了となりかねない。使うべき時にきっちり使おう。

このゲージのストックを持っていると強力な技を使用できるようになるが、1回技を出すごとにゲージを消費してしまう。

この消費するゲージの本数は技ごとに異なり、最大3本一度に消費してしまう技もある。

ゲージによりできるようになる技は以下の通り。

- **●EX必殺技**
- **●ダークフォース**
- **●ES版必殺技（含必殺<コマンド>投げ、追い打ち）**



ダークフォース

今回、初登場の新要素、ダークフォース。スペシャルストックゲージを1本消費する。

これはボタンを縦2つ（同じ強さのⓟ、ⓚ）同時押しすると発動。

相手を異世界のようなところに引きずりこみ、画面に現れるタイムゲージが0になるまで何らかのパワーアップ効果が現れる、というものだ。

それぞれのキャラによりさまざまな効果がある。

モリガンのダークパワーは前作のアストラルビジョン同様の分身だが、今回は相手の攻撃をくらっても時間内なら分身は消されない。詳しくは各キャラクターの技表ページを見て欲しい。

なお、相手がダークフォースを使っている最中でも、自分もダークフォースを発動できる。

また、バレッタのように発動中はパンチボタンが全てミサイルになってしまうようなキャラは必殺技などは使えなくなる。また小、中、大のどれで発動するかにより効果の異なるキャラもある。全く別の効果になるものもあるので、それぞれを試してみよう。



ダークフォース発動中。背景が変わる。


これはバレッタのダークフォース。ミサイル打ち放題。

EX必殺技

EX必殺技というのはゲージのストックがある時のみ使用可能になる必殺技だ。大変強力だが、ガードされるとスキがでかかったり、出るまでの時間がだいぶかかるなど、ここぞ、という場合でのみ使用するようにしよう。中にはゲージを2本以上必要とするものもあるので注意。


これはデミトリのミッドナイトブリス。くらうと皆女性化する…。



アナカリスの隠し技。複数のゲージが必要。

ES版必殺技

これはゲージストックがある時に出せる普通の必殺技の強化版。必殺技の他にも、通常の投げとは異なる操作で出せるコマンド投げ、倒れた相手にダメージを与える追い打ち、がゲージ対応強化技となる。

出し方は、通常押すボタンの2個同時押し。ⓚで出す技ならボタンⓚ2個、ⓟで出す技ならⓟボタン2個同時押しでゲージ対応技となる。



追い打ちもパワーアップ。ただし外すとゲージ1本ムダ使いだ。

クセのあるEX必殺技よりも、通常の必殺技を強化してくれるこちらの方が使い勝手がいいかも。



これは必殺技をパワーアップするES必殺技。色が変わるぞ。

※記事は発売前バージョンの情報を元にしているため、一部変更が加わる可能性があります。ご容赦下さい。　　パンチ＝◎　キック＝◉

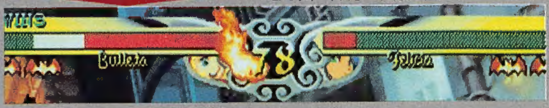
インパクトダメージゲージ

従来、ライフゲージなどと呼ばれていたもの。これもちょっと特殊。X−MEN VS ストリートファイターをやったことのある人なら、イメージしやすいかも。

赤くなった分が奪われたダメージで、緑の部分が残りだ。ここら辺は従来通り。細かいことだが、従来のライフゲージと異なり、ゲージの内側（1Pサイドなら右）から減ってゆく。ただし、今回相手の攻撃を受けると、いきなりゲージが赤にならずに一部白くなる部分がある。これは回復が可能な部分で、数秒で回復する。ただし、回復前に攻撃をくらうと、回復可能な量がどんどん減っていく。手痛い技をくらったら、回復の時間を稼ごう。ただしゲージが0になる場合は無効だ。



この白い部分が回復可能分。



ゲージ後半はかなりの回復量となる。

アドバンシングガード

今回より登場の新要素。ガード中に◎、または◉ボタンを連打すると、相手を徐々につき離していく、というもの。

多段ヒット技で削られそうな時用か？どのボタンでも大丈夫だが、小、中、大、で移動距離に多少差がでるようだ。ガードキャンセルができない時などに使うといいかも。



入力スタート。



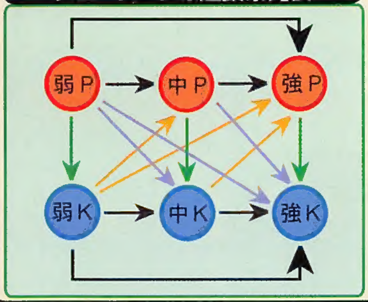
大パンチだとこの程度離れます。

チェーンコンボ

ヴァンパイアシリーズの要ともいえるチェーンコンボ。今回は従来と大きな変更もなく、ハンターをやっていた人ならすぐに使いこなせるはずだ。

通常技をタイミングよく連続してボタン入力する（目押し）ことで連続技（コンボ）にしてしまおう、というのがこのシステム。当然、ちゃんとつながれば、その間相手はガード不能となる。ただどう押してもいい、というものではなく、小、中、大の順に押してゆく。また、この順番さえ守れば、◎から◉、◉から◎でもちゃんと連続技になる。小◎から小◉、といったふうに同じ強さの◎から◉も基本的にいけるが、◉から◎はだめ。また、小から いきなり大に行っても大丈夫だ。一部キャラによっては技の特性によりできないものもあるので注意。入力はさほど難しくなく、最初に出した技がヒットするまでに次のボタンを、押せばいい。連打してもOKだ。

チェーンコンボ連鎖系列表



これの原理は、通常技を通常技でキャンセルしてしまう、というもの。ということは、対戦格闘の基礎知識のところでも書いた理屈により、相手に技をヒットさせている状態でないとできない。ガード上からでもいけるが、この場合ガードキャンセルの格好の対象となるので、よほどの理由がなければ意味がない。



技がヒットし終わるまでに次のボタンを。タイミングはさほどシビアではない。



すると、その技のフォロースルーをキャンセルしていきなり次の通常技が。

ガードキャンセル

これはガード中に➡⬇↘＋◎か◉（キャラによる）という、いわゆる昇竜拳コマンドを入力することで、ガード状態をキャンセルしていきなり反撃できる、というもの。反撃に使用できる技は各キャラクターごとに決まっている。

前作のハンターまではキャラごとにコマンドが異なり、結構コマンドによる有利不利があったのだが、今回はコマンドも統一された。ゲージ等の条件はいっさい必要ないのは今まで通り。ただしアナカリスのみはゲージが必要。単発技を返すのは要先読みだが、多段ヒット技の多いこのゲームでは結構ねらえるチャンスはあるぞ。



うおお、削られる!



でもガードキャンセルがあれば大安心。

移動起き上がり/追い打ち

両者ともダウンした時の行動。

移動起きあがりは自分がダウンした時に、その場から移動しつつ起きあがる。主な目的は追いうちや、起きあがりに技を重ねられるのの回避だ。操作方法は、ダウンしたら移動したい方向にレバーを入れてボタンを押す。◉でも◎でもかまわない。



ころころと回りながら起き上がる。

追いうちは逆に相手をダウンさせた場合の行動だ。ダウン中の相手に上から一撃を加える。入力は相手のダウン中にレバー⬆＋◉ボタン。これもどのボタンでもいい。相手が完全にダウンしないうちは入力を受け付けてくれないし、移動起きあがりをされると外れて、逆にスキだらけとなるので注意。



追い打ち。確実に決められれば大きな戦力に。

その他

●AUTOガードとTURBOスピード

オートガードは初心者向きの、自動的にガードを行ってくれるモード。回数制限とかはないが、通常技でもガード上からゲージを削られてしまう。ターボスピードの方は文字どおり、通常より早いゲームスピードになるモードだ。

●挑発

出し方は簡単で、スタートボタンを押すだけ。キャラによっては数種類あり、アナカリスのカイビト君(?)が落ちてくるパターンなど、なかなか見れないものもある。ビクトルの鼻ほじり挑発の指には攻撃判定があるのだが、減るのは1ドット。しかもいつでるのかはランダムだ。究極の屈辱技といえよう。

●勝ちポーズセレクト

全キャラクター勝ちポーズがセレクトできるようだ。ただし隠しポーズもいくつかある。勝ったあと、各ボタンを押しっぱなしにしておくとそれぞれに対応したものに。編集部一押しの歌うバレッタは、大◉or大◎押しっぱなしで見られるぞ。

ヴァンパイアシリーズ

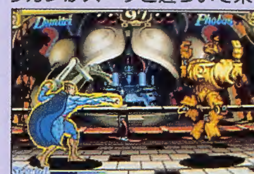
ヴァンパイア　1994年夏発売

1994年にカプコンが世に送り出した対戦格闘ゲーム、それがヴァンパイアだ。宇宙より飛来した究極生命体、パイロンに挑む闇の住人、ダークストーカーズ達が主人公。

ストIIシリーズと同じ６ボタン、８方向レバーの操作系ではあったが、そのシステムは斬新なものであった。

通常技にキャンセルがかかり、タイミングよくボタンを小→中→大と押して、通常技を連続技として成立させるチェーンコンボ。そしてガード中、特定の必殺技によって攻撃中の相手に反撃できるガードキャンセル。この、ガードキャンセルのシステムを使いこなしやすいよう、多段ヒットする技が多かったのも特徴の一つだ。

各キャラの必殺技にもひとクセあるものが多かった。相手に向かって飛びながら突っ込んでゆくガロンのビーストキャノンは空中で進行方向の変更が可能だったし、モリガンのアストラルビジョンのコマンド(小パンチx2+レバー右+小キック+大キック)などは、従来のカプコン対戦格闘からは想像もつかないものだった。入力に成功すると、モリガンがスーッと近づいて来

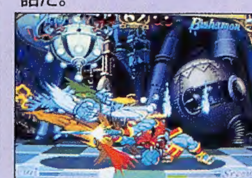


て、ノーガードでそれに触れてしまうと、もう一人のモリガンが登場、２人がかりで相手をボコボコにしてしまう、という非常に凝った演出の技。そして、なんといっても、アナカリスの王家の裁きだろう。この技をくらってしまうと、なんと小さなマスコットキャラ（?)にされてしまい、その間は完全に無抵抗になってしまうのだ。

もう一つ、特筆すべき点としては、モンスターという特異な存在を題材にしたことにより、それまで考えられなかったような数々の演出が登場したこと、そしてそれらをよりインパクトあるものにした異常なまでのアニメーションパターン数だろう。

この作品から、従来のドット絵のようなタッチとは異なった、どこかディズニーを思わせるタッチのグラフィックが採用され、以後、カプコンの対戦格闘はこのタッチで統一されてゆく。

この変更には、前に述べたアニメーション枚数の増加も大きな影響を与えていたようだ。なにしろ、初代ストIIと比べるとそのパターングラフィック数は実に４倍近かったとか。総制作時間が２年近くかかったというのもうなづける話だ。



ヴァンパイア ハンター　1995年春発売

その登場は衝撃だった。前作よりわずか１年足らずで、続編が発売されるとは誰が予想しただろう。しかもその内容は、驚くべき完成度を秘めていたのだ。

本作のバージョンアップの内容は大きく分けて３つ。まず、全体的にとっつきやすい内容になったこと。具体的には、チェーンコンボの入力受付時間が前作ほどシビアでなくなり、誰にでも出しやすくなった。そして、対ＣＰＵ戦の難易度が落ち、自由度が高まったこと。つまり、いろいろなシステム、技の練習がＣＰＵ相手に可能となったのだ。



今まで、対ＣＰＵではろくに練習できず、かといっていきなり対戦では勝てっこない、といった人たちにとり、これは非常にありがたい方向転換だった。

次にシステム面でゲージがストック制になったこと。それに伴い、ゲージ使用技にもおおきな変更が加わった。この、従来一回溜めると使うか自然消滅するかしかなかったゲージが本作では何本も溜められるようになったことで、前作とはまったく異なる戦略、駆け引きを発生させたのだ。しかもゲージはより多く溜めれば溜めるほど、強力な技が使用可能になる。この新しいゲージシステムによりヴァンパイア　ハンターは、もはや単なるヴァンパイアの続編ではない、全く新しいゲームとして生まれ変わったといえる。

最後に、これは続編のお約束、新キャラクターの登場である。今回は、タイトルにもなっているヴァンパイアハンターの２人。

まずは、半魔族のダークハンタードノヴァン。妖刀ダイレクを操り、ダークハンターを狩ってゆく。彼と行動を共にし、その力の源となっているアニタは単独でも大きな人気を獲得。

そしてもう一人、ダークストーカーに母を殺され、自らの命と引き替えにキョンシーとなり闘うレイレイ。彼女の方も、お札という形で姉のリンリンというキャラクターが一緒に登場する。

また、新キャラというわけではないが、前作の中ボス、フォボスとラスボスのパイロンがプレイヤーキャラとして使えるようになった。ただ、プレイヤーキャラになったとはいえ、パイロンが前作に続き、ＣＰＵ戦のラスボスとなっている。

ヴァンパイア　ハンターは、これらの新要素がうまく作用し、前作を上回る大ヒットとなった。



基礎知識

約2年ぶりのシリーズ最新作となるヴァンパイアセイヴァー。今回、パイロン、ドノヴァン、フォボスの3キャラがいなくなってしまったり、闘いの舞台が魔界に移るなど、大きな変更がいくつか加わった。それらを正しく理解するためにも、ここではこれまでのゲーム内容と各種設定のおさらいをしよう。

魔界勢力図



さて、ここではヴァンパイアシリーズの重要なポイントとなる魔界の３大勢力の関係図を復習しよう。

今回の新キャラの１人、ジェダはかつて冥王とよばれ、魔界３大貴族の一つドーマ家の当主であった。図にある３家による支配が１万年以上つづいていた魔界であったが、ヴォシュタル家の霊王ガルナンの死により、その均衡は崩れた。この時、先に動いたのがジェダだった。人間界との扉を開き、無限の力を手に入れ、アーンスランド家の魔王ベリオールに挑もうとしたのだ。しかし、限界を超える魔力を手にした彼は自滅してしまう。そのジェダが今回、魔界を救うという目的で再生した。全てのダークストーカーを魔次元に引きずり込んだ、冥王の新たな野望が動き出す。

ちなみに、このジェダの不在に冥王を名乗りドーマ家の長だったのが、これまでザベルに魔力を与えていた、オゾムである。今回、ジェダの再生によりオゾムは冥王の座を追われ、その力も失ってしまったようだ。

もう一つ、ジェダが自らの滅亡と引き替えに開いた人間界への扉がのちにデミトリに利用され、彼の魔王ベリオールへ挑むという野望のきっかけとなった。力を蓄えベリオールへ挑むデミトリだったが、激戦の末敗れ、扉ごと人間界にはじき飛ばされてしまう。この時の負傷がもとで、彼はパイロンが地球に来襲するまで100年にわたる長い眠りにつく羽目になったのである。

そして前作ヴァンパイア　ハンターにおいてアーンスランド家の当主、魔王ベリオールも死に、当主はモリガン・アーンスランドへと引き継がれた。つまりジェダは魔界３巨頭の最後の生き残りということになる。前作までが地球に来襲したパイロンを究極の敵とし、そこにダークストーカーズや、彼らの敵、ダークハンターが絡んでくる、というシチュエーションだったのに対し、今回はダークストーカーズの故郷ともいえる魔界、魔次元が主な戦場となる。

さて、どのような闘いが待っているのだろうか？

ダークストーカーズプロフィール

DARKSTALKERS PROFILE

ここでは、旧キャラのこれまでのストーリーをダイジェストで紹介



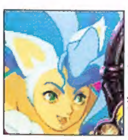
アナカリス

数千年の眠りより蘇った古代エジプトの王(ファラオ)、アナカリスI世。パイロンの地球襲来の影響により復活するも、もはや彼の国は跡形もなかった。人間出身ダークストーカーの一人である彼は、エンディングで5000年前に舞い戻り、ダークストーカーとの闘いで手に入れた力でエジプトの危機を救う。



ビシャモン

呪いの甲冑「般若」。血を吸う妖刀「鬼炎」。これらを身にまとってしまった武士、ビシャモン。彼は自分の意識さえも半ばのっとられ、次々と凄惨な殺戮を重ねていく。宇宙より訪れたパイロンを倒し、なんとか魂を解放した彼は、罪滅ぼしの旅にでる。一方、主を失った「般若」と「鬼炎」もいずこかへと消え去った。



フェリシア

孤児のキャットウーマンだった彼女は、教会のシスター・ローズにより育てられた。キャットウーマンであるがゆえに他の子供たちに疎まれてきた彼女は、ミュージカルスターになってみんなと仲良くしたいと考える。そして悪いヤツらを倒してうんと目立つ、という彼女の計画は見事に的中。いまや押しも押されぬ大スターとなった。



レイレイ

闇の住人たちに殺された母の敵討ちのため、自らの命と引き替えに異形転身の術を用いてキョンシーとなる。お札になっているのは彼女の姉リンリン。力を制御できないレイレイにかわり、力をコントロールしている。全てのダークストーカーを倒し、力つきた彼女たちは双子として転生。16歳になった誕生日、再び仙術にめざめる。



ガロン

幼くして肉親を失った彼は、格闘家を目指し修行に励む純粋な少年だった。ある満月の夜、体内に眠る野生の血により覚醒し、人狼と化したガロンは町の人々を傷つけて森へと消えた…。それから数々の闘いを経て自分の限界を超えた彼は、ついに忌まわしき血と決別する。そして人々への償いのために新たな闘いを続ける。



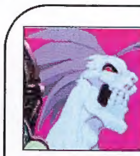
オルバス

アマゾンの水中帝国の王オルバスは、ある時湖底火山の噴火により国のすべてを失う。未知の世界「地上」での最後の半魚人としての誇りをかけた闘いの末、オルバスは失われたと思われた仲間と再会する。そして、湖底の洞窟の奥に海を見つけ、そこに新しい王国を作ることを決意。王国の後継者、息子アルバのためにも。



ビクトル

ビクトル・フォン・ゲルテンハイム博士の手により作り出された人造人間。博士は彼を作り上た時、電撃によりその命を失ってしまう。彼の悲しみをいやしてくれたのは、妹のエミリの存在だった。が、実は彼女も人造人間だったのだ。ある日エミリは突然動かなくなってしまい、彼のつかの間の幸せは悲しみにより幕をとじられる。



ザベル

冥王オゾムとの契約を交わしていたミュージシャン「ザベル ザロック」は、ある日100人あまりの観客を殺し、自殺を遂げる。オゾムの力により不死の身体と力を手に入れたザベルの魔力は暴走を始め、ついにはオゾムに挑まんと魔界へ乗り込んだ。しかし超獣ル・マルタの報告により、その行動はオゾムの耳にも入っていた…。



サスカッチ

カナダ・ロッキー山脈にひっそりと暮らすビッグフット族の勇者サスカッチ。外敵から村を守るために立ち上がり、ビッグフット族による世界征服をもくろむサスカッチだったが、一方で増えすぎた一族は食糧難に陥る。 折しも人間に捕まった仲間が行き届いた食事を与えられていると聞いた一族の者は、我先にと人間の前に姿を現していってしまう。バナナが好き。



デミトリ

魔王ベリオールとの闘いに破れたデミトリは、ルーマニアの古城で100年の雌伏の時を経て復活する。かつて「闇の貴公子」と呼ばれた彼は、瞬く間に人間界の闇を制する。

魔界への凱旋を果したデミトリだったが、そこに魔王ベリオールの姿はなく、魔界の王はアーンスランド家の当主、モリガンがつとめていた。両者の熾烈な闘いが始まった…。



モリガン

アーンスランド家の人の夢を奪って糧とする種族、サキュバスのモリガン。退屈を憎む彼女は自らの好奇心を満たすため、頻繁に禁じられた人間界を訪れた。ある日人間界から帰ったモリガンは、その保護者である魔王ベリオールの死を告げられる。

アーンスランド家もこれで終わる、と考えるモリガンに、執事は次の当主は彼女であることを告げた。

全キャラクター
技表



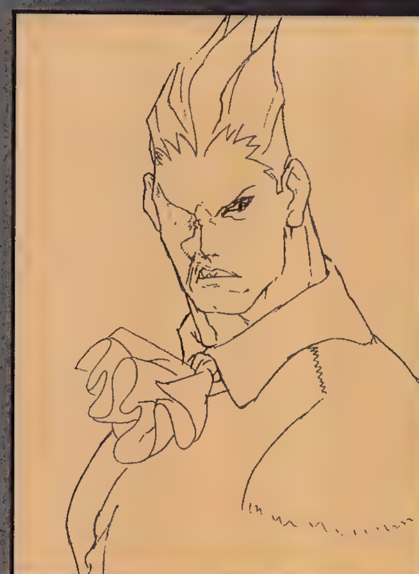
滅びゆく魔界に
呼び集められし
魂、その数十五



デミトリ

Demitri

STORY

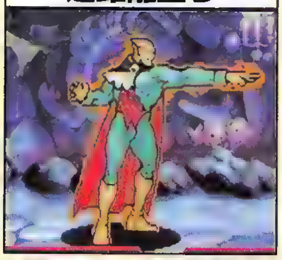


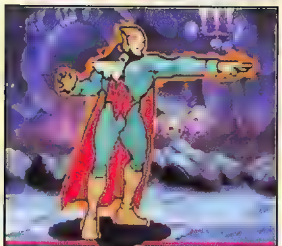
　ベリオール亡きあと、「魔王」の称号を継承したアーンスランドの娘、モリガン。彼女との、魔界の真の統率者の座をかけた最終戦を目前にしたある夜、デミトリの居城は再びナゾの力に引き寄せられる。
「!?これはドーマの主の仕業か…？
　フン…何のつもりか知らんが、いまさら負け犬に出番はない」
モリガンとの決戦をいったん棚上げし、君主気取りの愚か者に引導を渡すべくマキシモフの主が立ち上がる。
「思い知らせてやる…魔界を統べるのは、この私だ！」

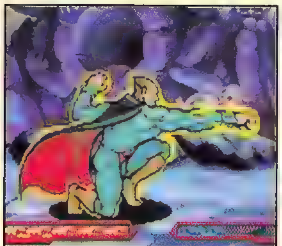

思い知らせてやる…
魔界を統べるのは、
この私だ！

通常技

小パンチ

近距離立ち



遠距離立ち

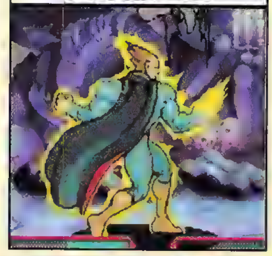

しゃがみ

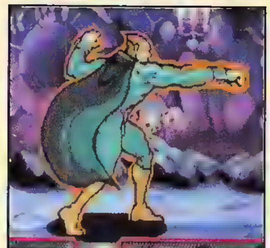
斜めジャンプ



垂直ジャンプ

中パンチ

近距離立ち


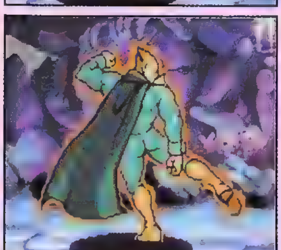

遠距離立ち

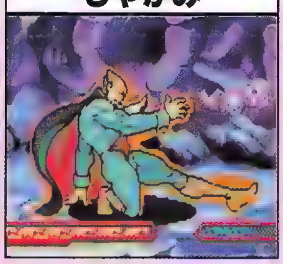

しゃがみ



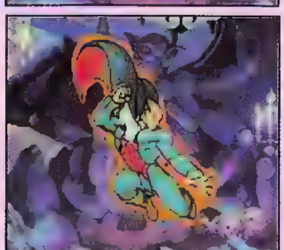
小キック

近距離立ち

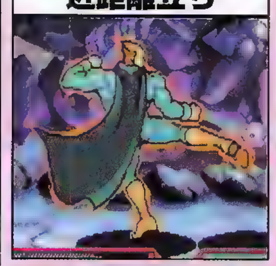


遠距離立ち

しゃがみ


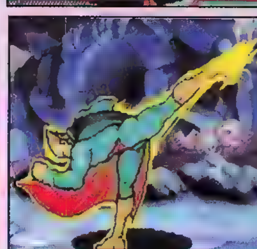
斜めジャンプ



垂直ジャンプ

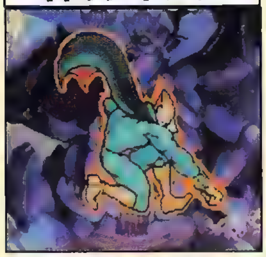
中キック

近距離立ち


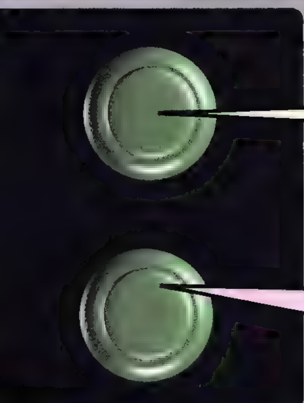
しゃがみ



遠距離立ち

Demitri

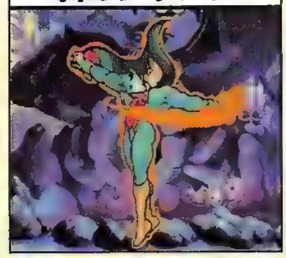

斜めジャンプ

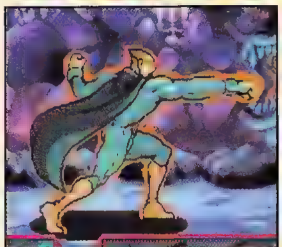

垂直ジャンプ

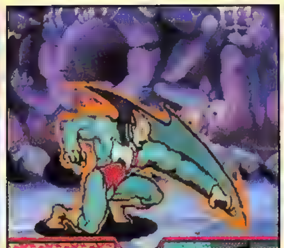


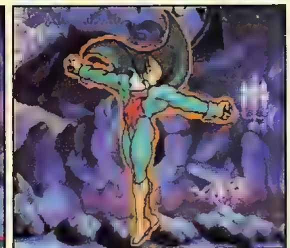
大パンチ


近距離立ち

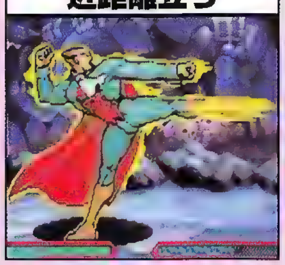

斜めジャンプ


遠距離立ち

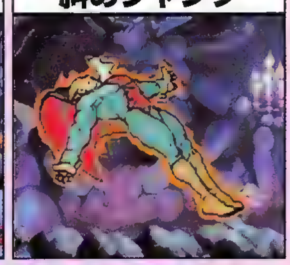

しゃがみ


垂直ジャンプ

大キック

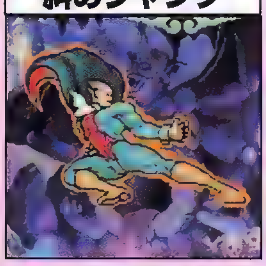

近距離立ち


しゃがみ


斜めジャンプ


遠距離立ち

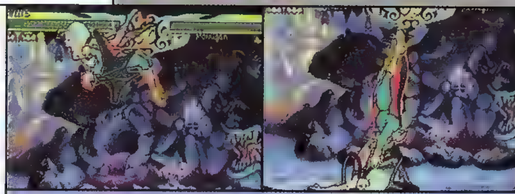

垂直ジャンプ


斜めジャンプ


垂直ジャンプ

通常投げ

パンチ投げ



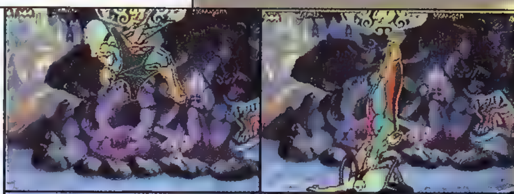
接近して←or→＋中Por大P

キック投げ



接近して←or→＋中Kor大K

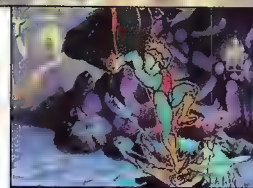
空中パンチ投げ



空中で接近して↓以外＋中Por大P

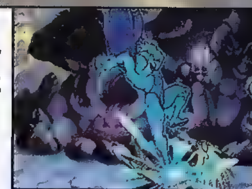
通常投げ

追い打ち



相手ダウン時↓＋K

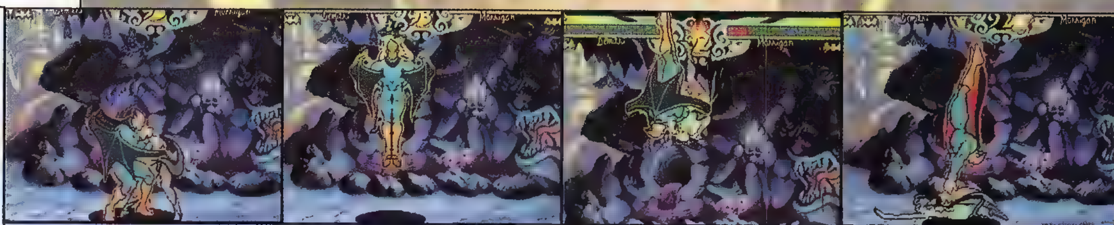
追い打ちES版



相手ダウン時↓＋KK★

必殺技

ネガティブストーレン



レバー一回転＋中Por大P（投）

カオスフレア



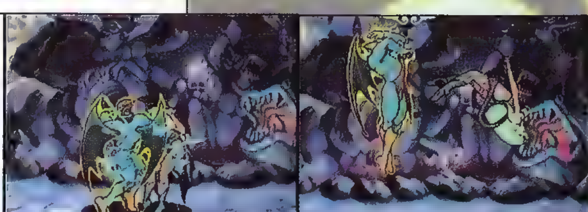
↓↘→＋P（空中可）

カオスフレアES版



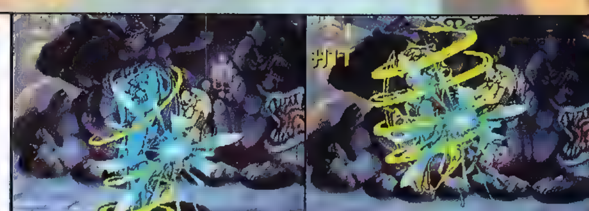
↓↘→＋PP★（空中可）

デモンクレイドル



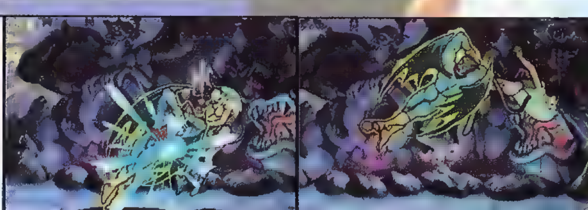
→↓↘＋P

デモンクレイドルES版



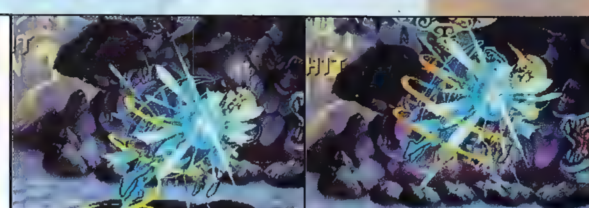
→↓↘＋PP★

デモンクレイドル(ダッシュ)



ダッシュ中→↓↘＋P

デモンクレイドル(ダッシュ)ES版



ダッシュ中→↓↘＋PP★

デミトリはダッシュの途中で消えてしまうのだが、この時、デモンクレイドルのコマンドを入力するとダッシュの終了する地点から斜め方向に技が出る。カオスフレアは今回モーションも一新され、相手に当たるとコウモリが噛みつき、しばらく相手は動けなくなる。ただし、こちらの硬直もそれなりに長いので、その間に技を追い打ちで入れるのは無理なようだ。また、一応小で出した時が一番射程が短いのだが、画面隅近くまでは届くので、実用上さほど気にならない。バットスピンはボタンにより落ちる角度が変わる。大の方がより遠くへ向かう。

ＥＸ必殺技は２つの新技が加わった。デモンビリオンはコウモリになって相手に襲いかかる。画面隅から出しても反対の隅まで届くので、射程距離は気にしないでもいい。ミッドナイトブリスはセイヴァー全体を通じて、今週の山場とでもいうべき技だ（笑）。相手を女性化して血を吸う。射程距離は短いので、遠間で出すと不発に終わるぞ。めざせ全キャラ女性化。

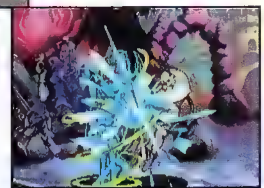
ガードキャンセル

デモンクレイドル



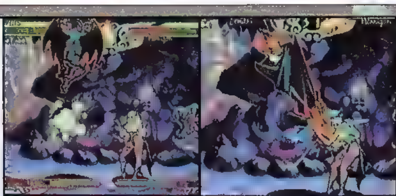
→↓↘＋P

デモンクレイドルES版



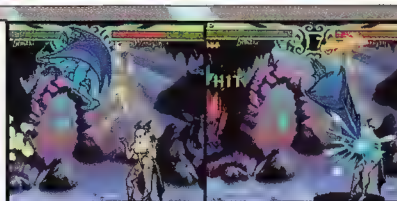
→↓↘＋PP★

バットスピン



↓↙←＋K（空中可）

バットスピンES版



↓↙←＋KK★（空中可）

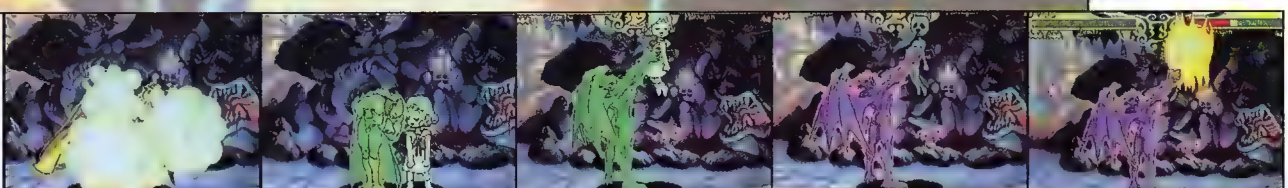
ＥＸ必殺技

デモンビリオン



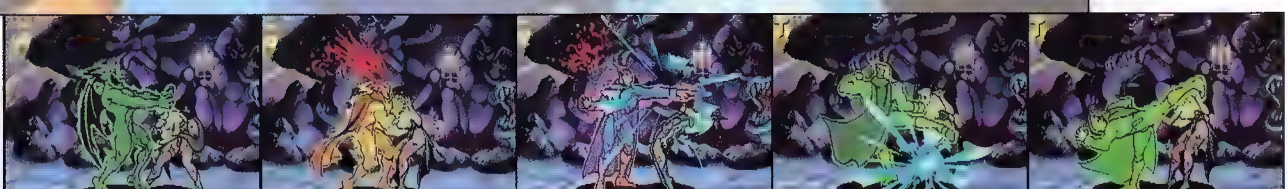
↓→↘＋KK★

ミッドナイトブリス



↓→↘＋PP★

隠し特殊技



SECRETコマンド

デミトリのダークフォースは、２匹のコウモリがオプションでつき、こちらの攻撃にあわせて相手を攻撃してくれる、というもの。ほとんどの技が通常通り使えるようだ。

ダークフォース

ダークサイドマスター



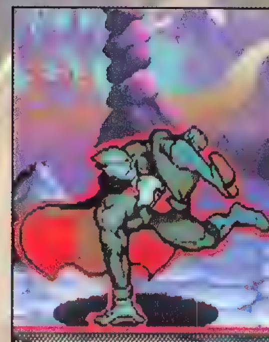
PK★

グラフィックコレクション

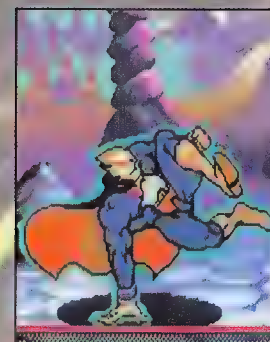
勝ちデモ



キック3つ同時押し



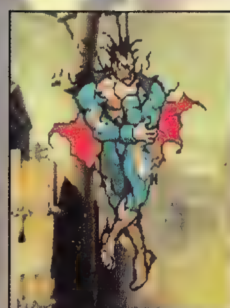
パンチ3つ同時押し



感電



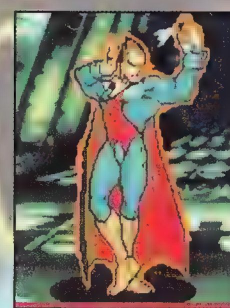
燃え



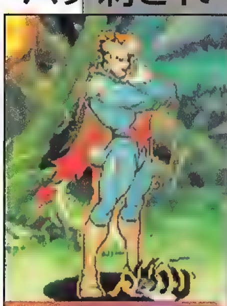
挑発①



挑発②



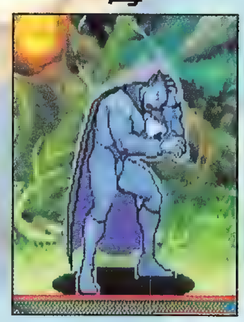
ハチ刺され



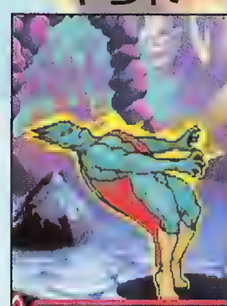
乱入画面



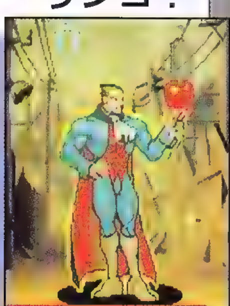
毒



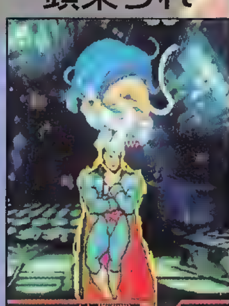
やられ



リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石

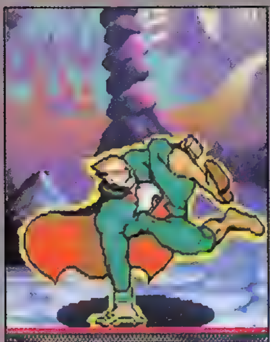


石化

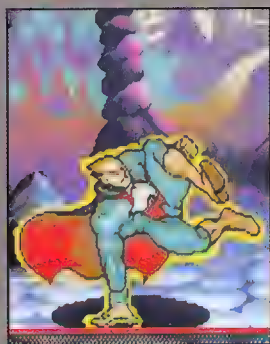


Demitri

小キック



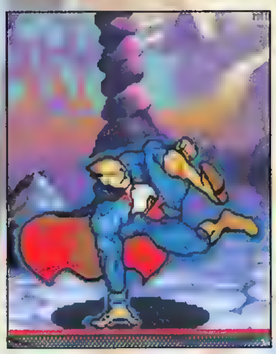
小パンチ



中キック



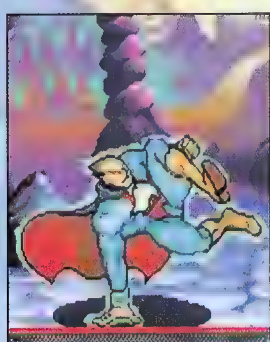
中パンチ



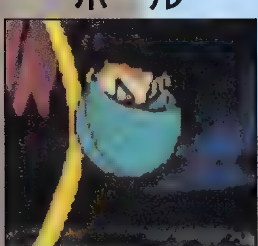
大キック



大パンチ



ボール



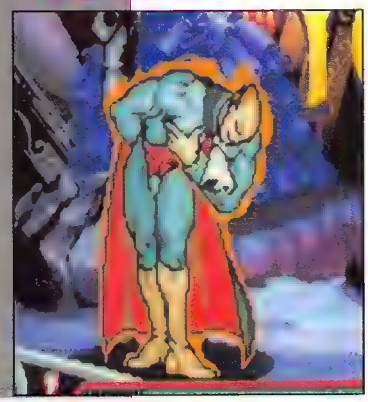
裁き後



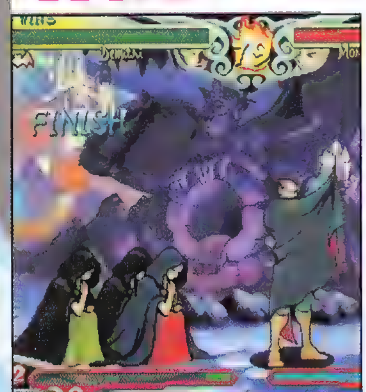
WIN 勝ち①

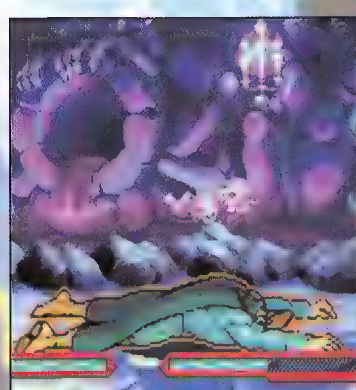


WIN 勝ち②

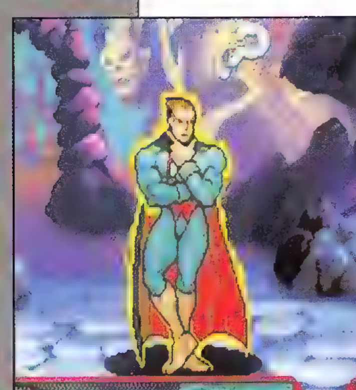


WIN 勝ち③





LOSE 負け

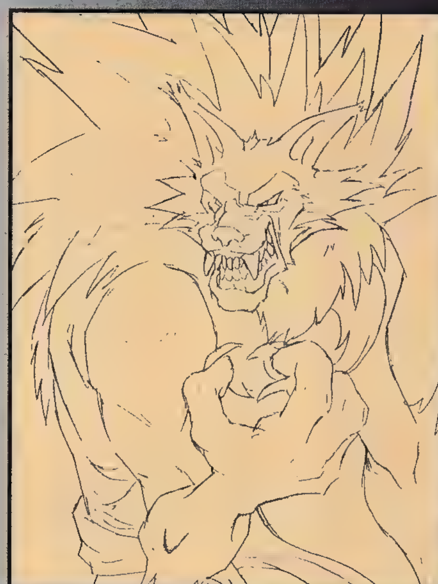


DRAW 引き分け



ガロン
Gallon

STORY



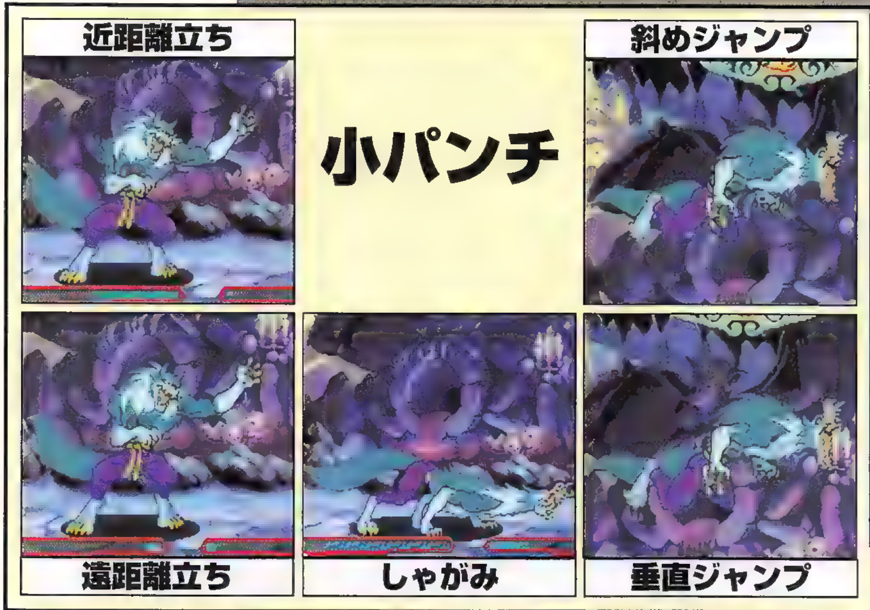
平和は、あっけなく破られた。
満月の夜、ガロンは己の内部に凶暴な獣の姿を感じ、戦慄する。
呪いは解けたはずなのに。人間として生まれ変わったはずなのに。
この狂おしい血のたぎりは何だ…!?
悪夢が襲う。視界が歪む。ふたたび獣の姿へと変わってゆく己の影—そしてそれは現実となった。
見知らぬ空間、闇から呼ぶ声。もはや残された理性はひとかけら…。
声の先に答えはあるのか。血の騒ぎは、彼に止まることを許さない。


トロイぜ！

通常技



中パンチ
近距離立ち
遠距離立ち
しゃがみ



小パンチ
近距離立ち
斜めジャンプ
遠距離立ち
しゃがみ
垂直ジャンプ





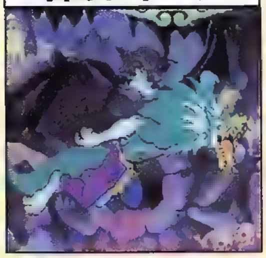
小キック
近距離立ち
しゃがみ
斜めジャンプ
遠距離立ち
垂直ジャンプ



中キック
近距離立ち
しゃがみ
遠距離立ち

Gallon

斜めジャンプ

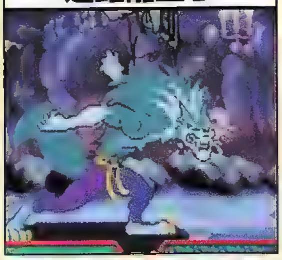




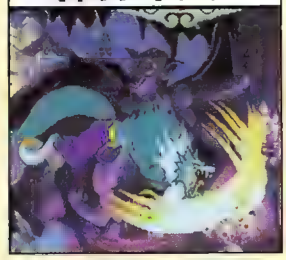
垂直ジャンプ

大パンチ

近距離立ち

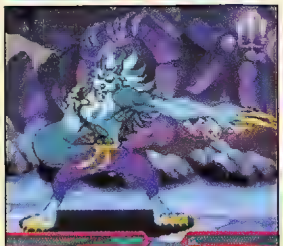


斜めジャンプ

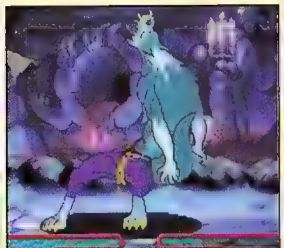




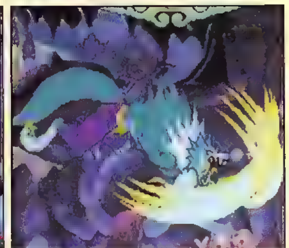
遠距離立ち



しゃがみ

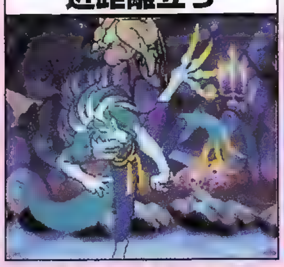


垂直ジャンプ

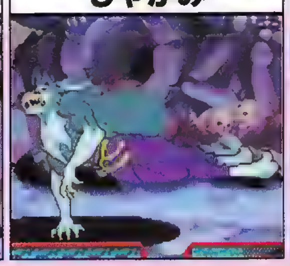


大キック

近距離立ち

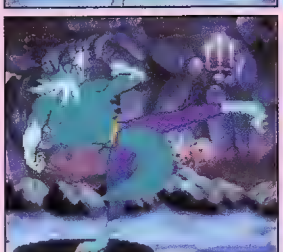


しゃがみ

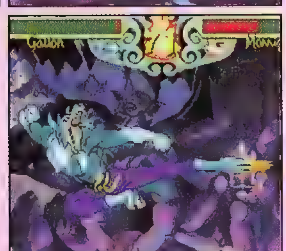


斜めジャンプ



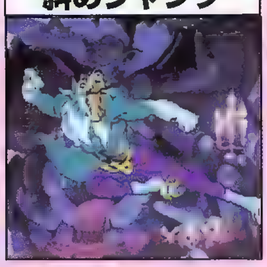


遠距離立ち



垂直ジャンプ

斜めジャンプ

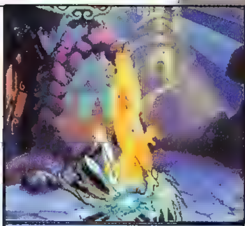




垂直ジャンプ

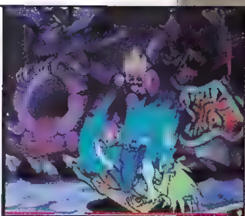
特殊技

追い打ち



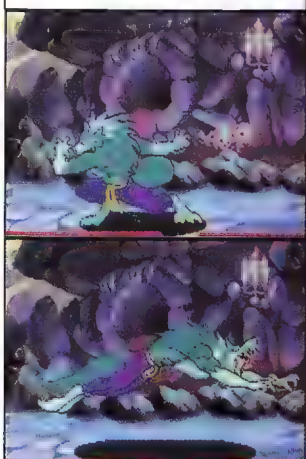
相手ダウン時⬆＋K

追い打ちES版



相手ダウン時⬆＋KK★

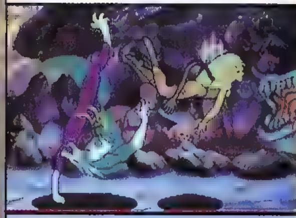
ダッキング



⬇＋KKK

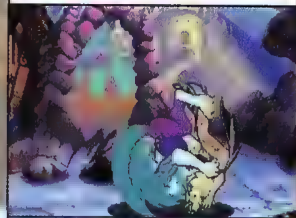
通常投げ

パンチ投げ



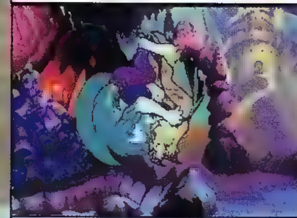
敵の近くで⬅or➡＋中Por大P

キック投げ



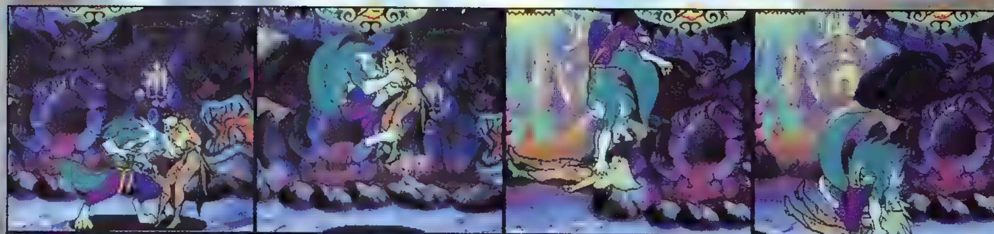
敵の近くで⬅or➡＋中Kor大K

空中パンチ投げ

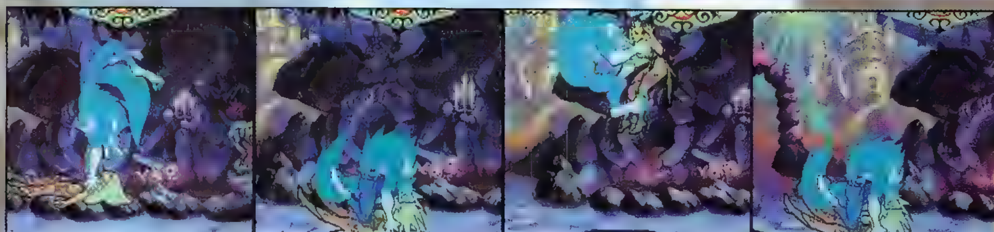


空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

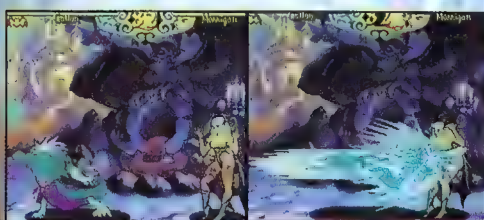
必殺技



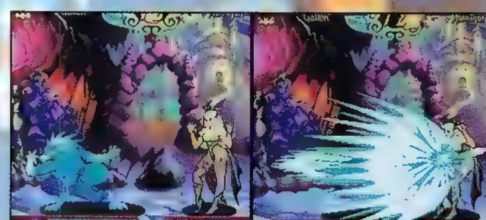
ワイルドサーキュラー(投)　敵の近くで➡↘⬇↙⬅＋中Kor強K



ワイルドサーキュラーES版　敵の近くで➡↘⬇↙⬅＋KK★



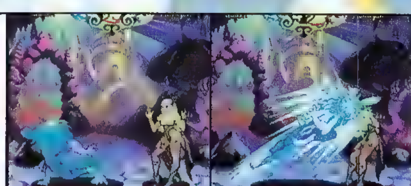
ビーストキャノン　⬇↘➡＋P



ビーストキャノンES版　⬇↘➡＋PP★



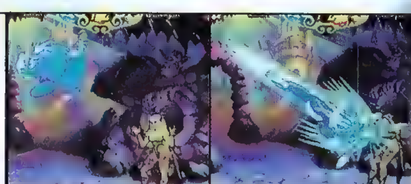
ビーストキャノン(対空)　➡⬇↘＋P



ビーストキャノン(対空)ES版　➡⬇↘＋PP★



ビーストキャノン(空中)　空中で⬇↘➡＋P



ビーストキャノン(空中)ES版　空中で⬇↘➡＋PP★

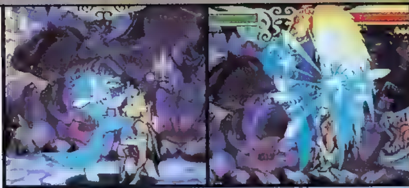
全てのビーストキャノンは、途中で行きたい方向にレバーを入れてパンチボタンを押すことにより、方向転換ができる。通常は途中１回のみだが、ＥＸ版では複数回可能。

今回より加わったダッキングというのは短いダッシュのようなもの。レバーは下入れっぱなしでもいいので、しゃがみから突然距離をつめたりもできる。

ミリオンフリッカーは百万というその名にあやかってか、ボタン連打している限り出続ける。ただし、スペシャルゲージは全然溜まらない。また、ＥＸ版はさすがに途中で止まってしまう。

新ＥＸ技モーメントスライスは相手が爪の届く範囲にいないと掴めず空振りしてしまう。ただし、投げ技ではなくガードされたら不発に終わる。

クライムレイザーES版



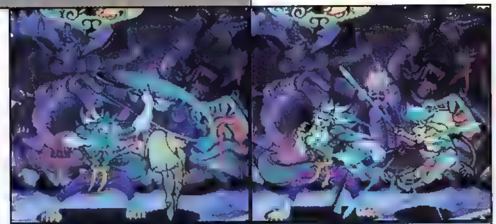
⬇⬆＋ＫＫ★

クライムレイザー



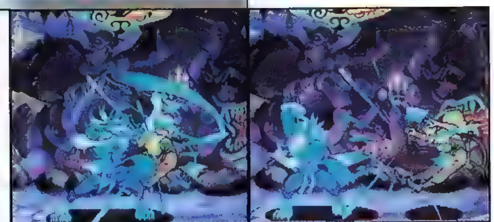
⬇⬆＋Ｋ

ミリオンフリッカー



⬇⬋⬅＋Ｐ連打

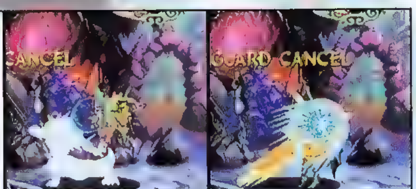
ミリオンフリッカーES版



⬇⬋⬅＋ＰＰ★

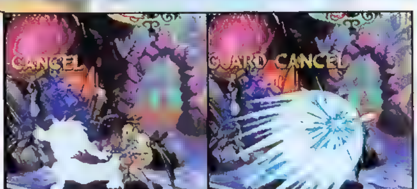
ガードキャンセル

ビーストキャノン（対空）



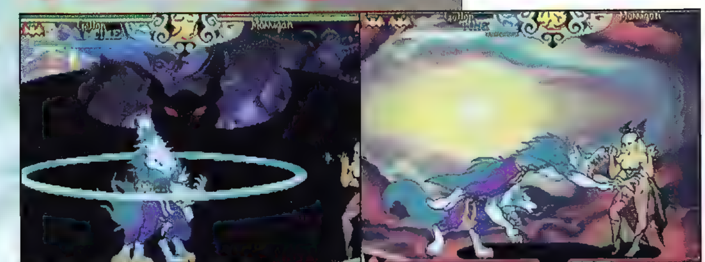
➡⬇⬊＋Ｐ

ビーストキャノン（対空）ES版



➡⬇⬊＋ＰＰ★

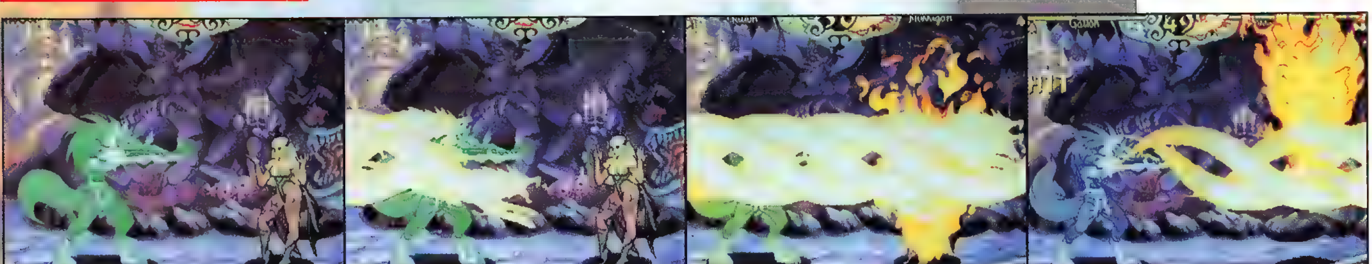
ダークフォース



ミラージュボディ　ＰＫ★

ガロンのダークフォースは前作でのＥＸ技、ミラージュボディーだ。これは残像のような分身が現れるもので、それらにより、通常の2～3倍に技のヒット数が増える。発動中もほとんどの技が通常通り使用できる。

ＥＸ必殺技



ドラゴンキャノン　⬅⬋⬇⬊➡＋ＫＫ★



モーメントスライス　小Ｐ中Ｐ➡小Ｋ中Ｋ★

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

グラフィックコレクション

勝ちデモ



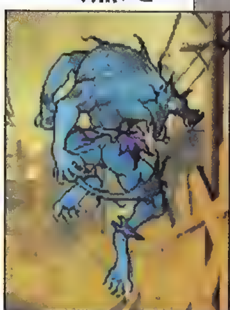
キック3つ同時押し



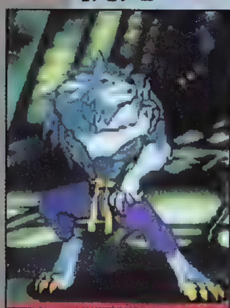
パンチ3つ同時押し



燃え



挑発





LOSE 負け



DRAW 引き分け

ハチ刺され



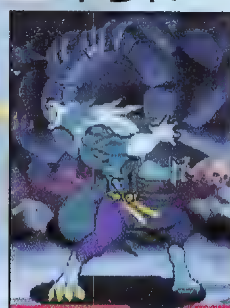
毒



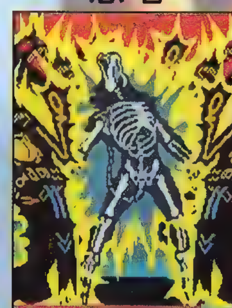
乱入画面



やられ



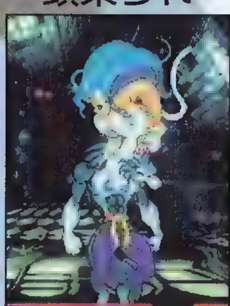
感電



リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石



石化



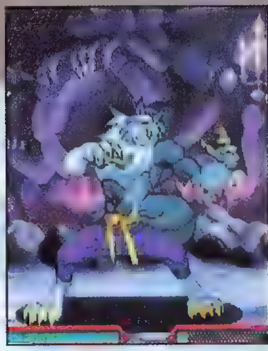
Gallon

COLOR VARIATION

小キック



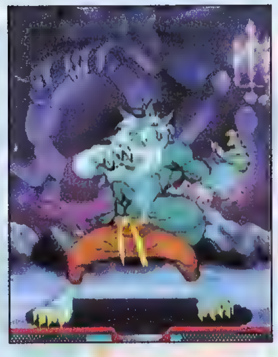
小パンチ



中キック



中パンチ



大キック



大パンチ



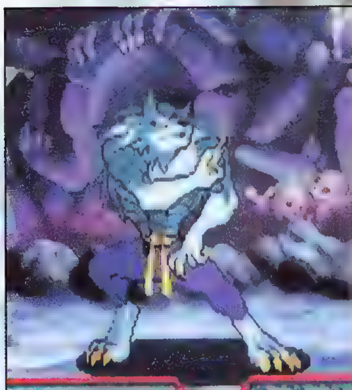
ボール



裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



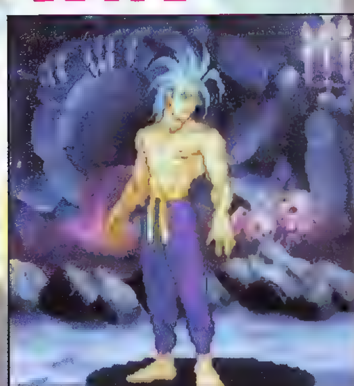
WIN 勝ち③



WIN 勝ち④



WIN 勝ち⑤



WIN 勝ち⑥





ザベル
Zabel

STORY

虚を衝いてオゾムを倒し魔界の帝王の座を奪う計画は、魔界獣ル・マルタによってすべてオゾムにつつぬけだった。
しかし予想外の事件が起こった。帝王オゾムが突然消滅したのだ。
オゾムの居城ドーマの館が、暗黒の空間に切り取られ、凶々しい「魔次元」への入り口へと姿を変えていた。闇の奥に新たな敵の存在を感知するザベル。
「面白れェ！オゾムよりよっぽど殺り甲斐のありそうな相手だぜェ!!」
もとの主を失ったル・マルタを従え、自称「帝王」がギターを鳴らす。
殺戮ライブの始まりを告げる歓喜のフレーズが「魔次元」にこだました。



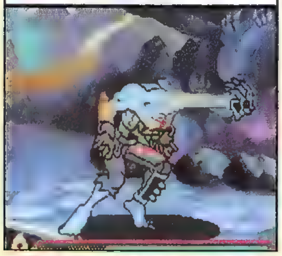
シャラーップ！
死ぬときくらい
静かにしてな！



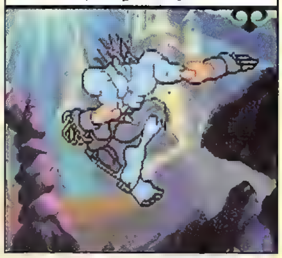
通常技

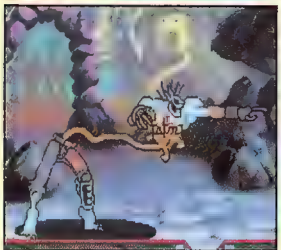
小パンチ

立ち

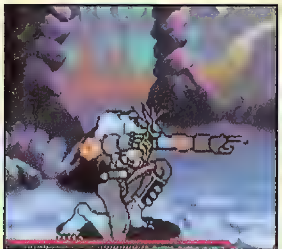


ジャンプ

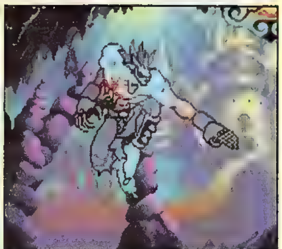




レバー➡入れ



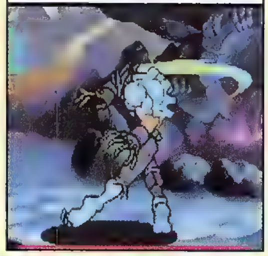
しゃがみ

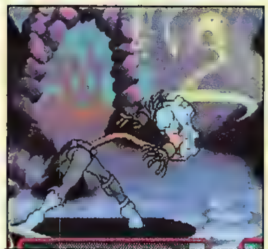


ジャンプ中下方向

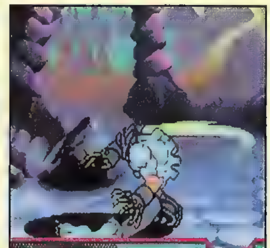
中パンチ

立ち





レバー➡入れ

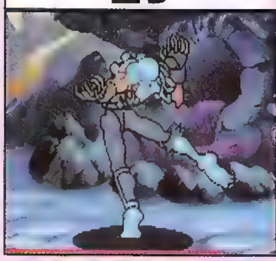


しゃがみ



小キック

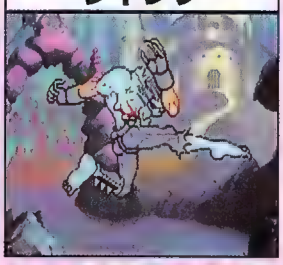
立ち



しゃがみ

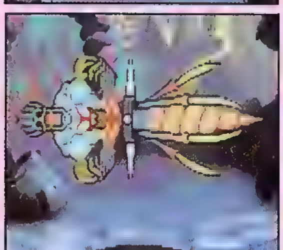


ジャンプ





レバー➡入れ



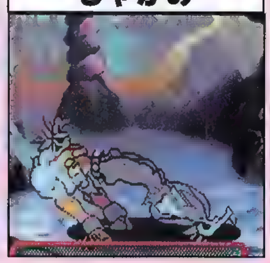
ジャンプ中下方向

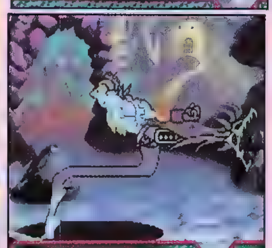
中キック

立ち



しゃがみ

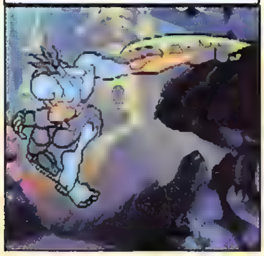


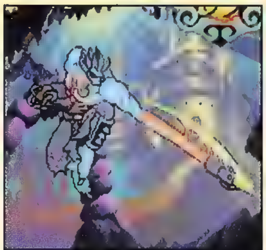


レバー➡入れ

Zabel

ジャンプ



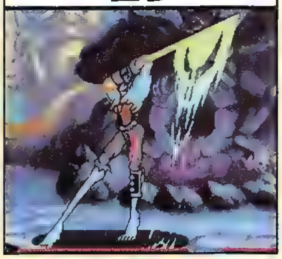


ジャンプ中下方向

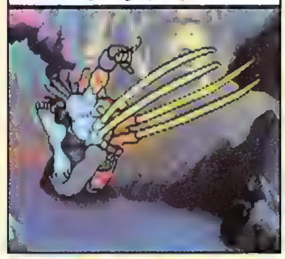


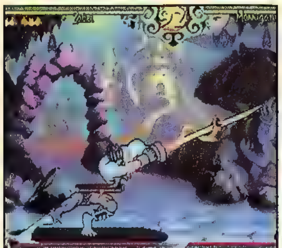
大パンチ

立ち

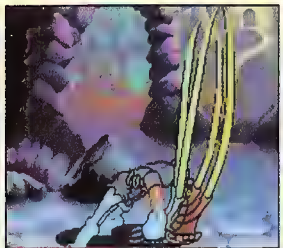


ジャンプ





レバー➡入れ



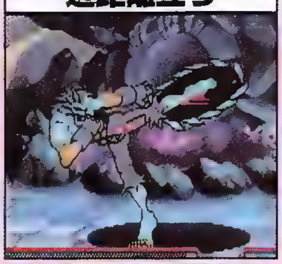
しゃがみ



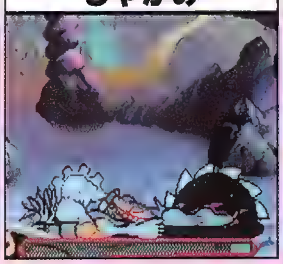
ジャンプ中下方向

大キック

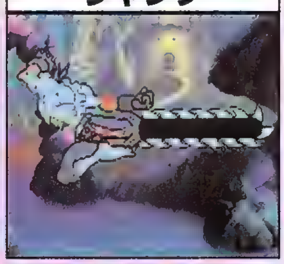
近距離立ち

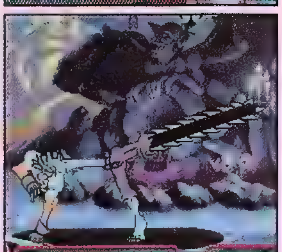


しゃがみ

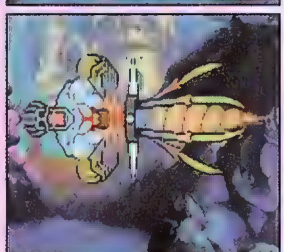


ジャンプ





遠距離立ち



ジャンプ中下方向

ジャンプ

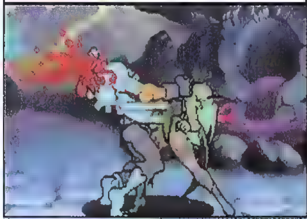




ジャンプ中下方向

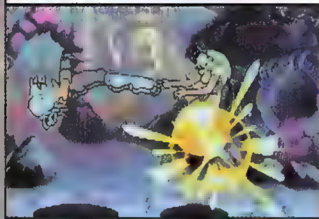
通常投げ

パンチ投げ



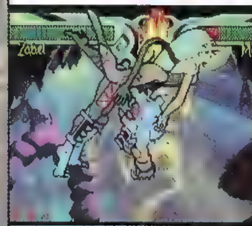
敵の近くで←or→＋中Por大P

キック投げ



敵の近くで←or→＋中Kor大K

空中パンチ投げ



空中敵の近くで←or→＋中Por大P

ザベルの特長の一つに、豊富なダッシュのバリエーションがある。空中ダッシュが可能だし、ダッシュ中に通常技ボタンを押すとそのまま下段攻撃が出せる。

スカルスティングやデスハリケーンのような相手に飛び込んでゆく技は、小、中、大で飛距離が変わる。大の方がより遠くまで飛ぶ。

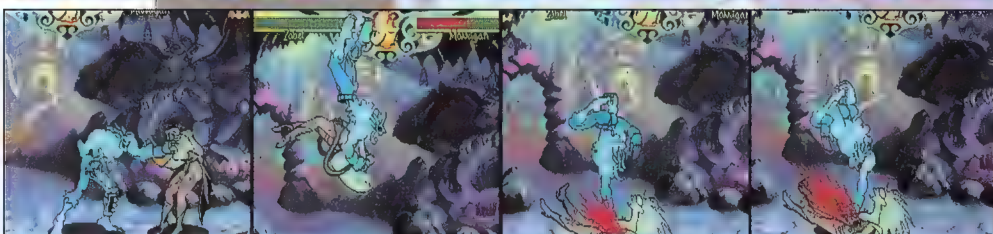
ヘルズゲートはワープ技で、これも押すボタンにより出現位置が異なる。各ボタンがそれぞれ画面の一定位置に対応しているようだ。

ＥＸ技のヘルダンクはコマンドを入力した時に相手がいた位置に出現するので動かれるとピンチ。

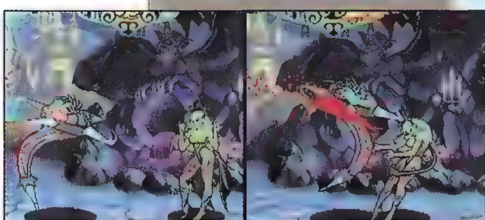
必殺技



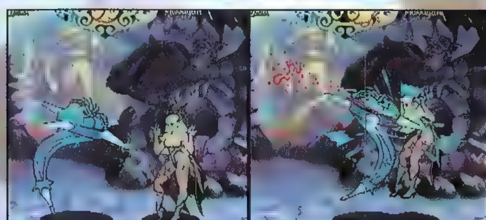
スカルパニッシュ（投）　敵の近くで→↘↓↙←＋中Por強P



スカルパニッシュＥＳ版　敵の近くで→↘↓↙←＋ＰＰ★

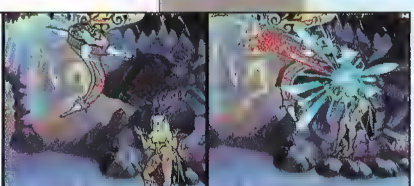


デスハリケーン　↓↙←＋Ｋ



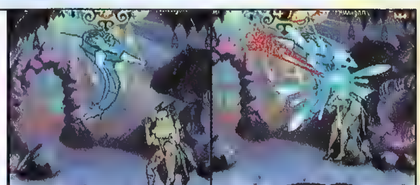
デスハリケーンＥＳ版　↓↙←＋ＫＫ★

デスハリケーン（空中）



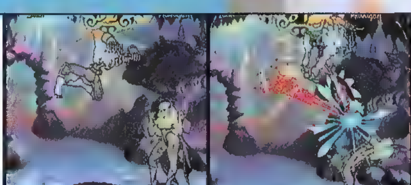
空中で↓↙←＋Ｋ

デスハリケーン（空中）ＥＳ版



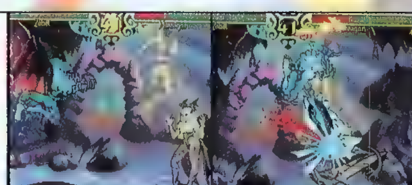
空中で↓↙←＋ＫＫ★

スカルスティング



↓↑＋Ｋ

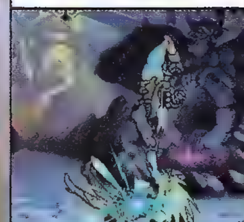
スカルスティングＥＳ版



↓↑＋ＫＫ★

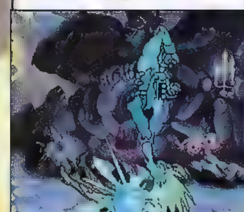
特殊技

追い打ち



相手ダウン時↑＋Ｋ

追い打ちＥＳ版



相手ダウン時↑＋ＫＫ

ヘルズゲート

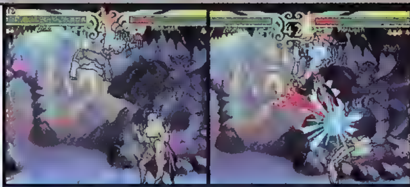


←↙↓↘→＋Ｋ

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

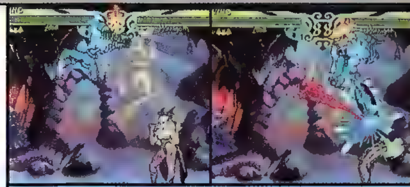
ザベルのダークフォースはチェーンソーを抱えたザベルが、やたらうれしそうな顔をしながら暴れまわる、というしろもの。通常技が全て専用のものに変わり、必殺技などは一切使えなくなる。一応、攻撃力的にはパワーアップしているようだ。詳しくは下の写真で。

スカルスティング（空中）



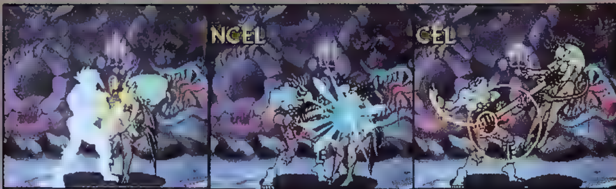
空中で⬇⬆＋K

スカルスティング（空中）ES版



空中で⬇⬆＋KK★

ガードキャンセル

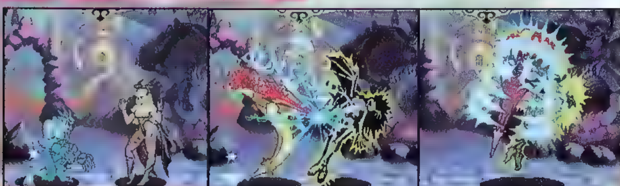


デスフレーズ　➡⬇⬊＋K



デスフレーズES版　➡⬇⬊＋K

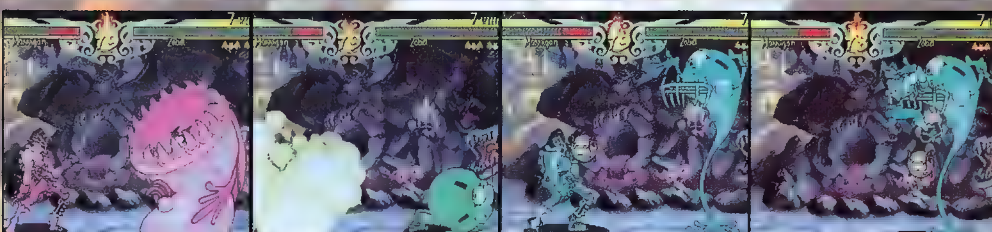
EX必殺技



デスボルテージ　➡⬊⬇⬋⬅＋KK★



デスボルテージ（空中）　空中で➡⬊⬇⬋⬅＋KK★



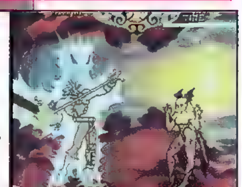
ヘルダンク　➡⬇⬊＋PP★



イービルスクリーム　➡⬅＋PP★

ダークフォース

アルティミットアンデッド



PK★

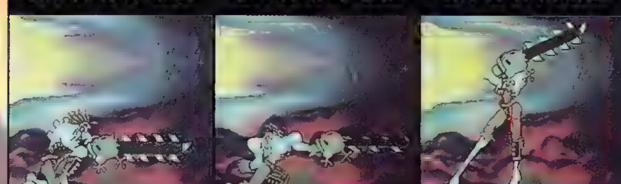
立ち小攻撃　立ち中攻撃　立ち大攻撃



ジャンプ小攻撃　ジャンプ中攻撃　ジャンプ大攻撃



しゃがみ小攻撃　しゃがみ中攻撃　しゃがみ大攻撃



※アルティミットアンデッド発動中は、パンチ、キックで同じ技が出る。また、必殺技および投げ技は出すことができない。

グラフィックコレクション

挑発①



勝ちデモ



キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し



挑発②

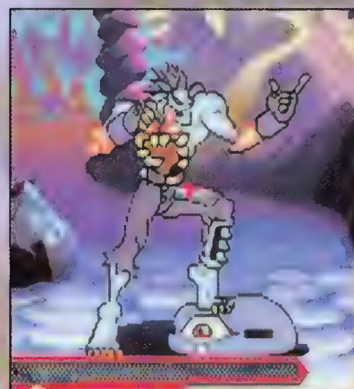


燃え





LOSE 負け

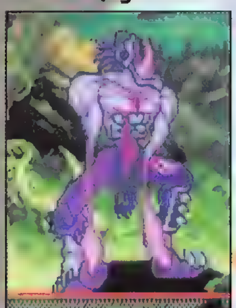


DRAW 引き分け

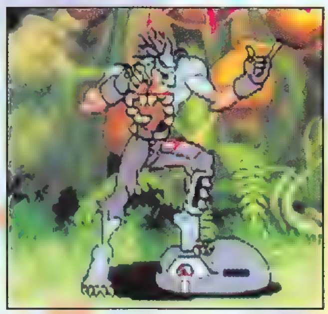
ハチ刺され



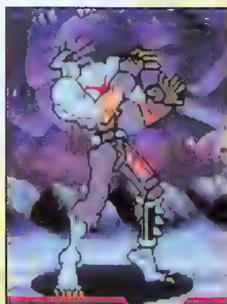
毒



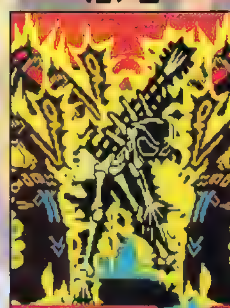
乱入画面



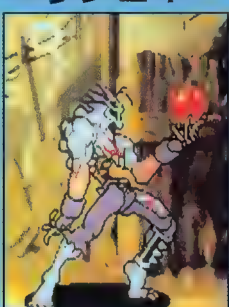
やられ



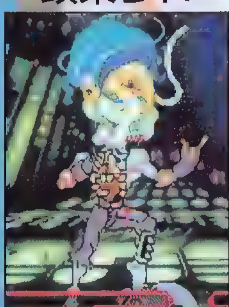
感電



リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石



石化



Zabel

COLOR VARIATION

小キック



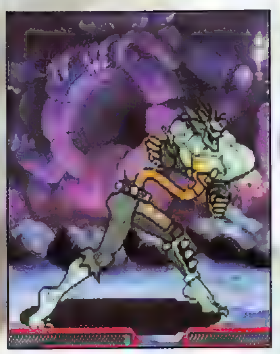
小パンチ



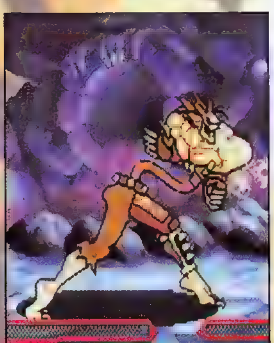
中キック



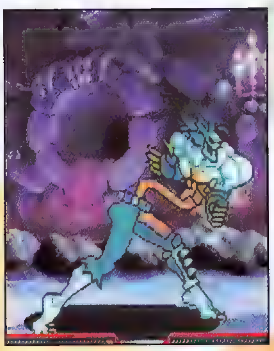
中パンチ



大キック



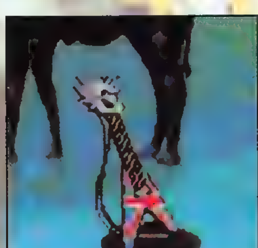
大パンチ



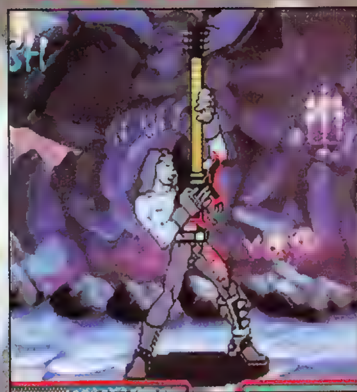
ボール



裁き後



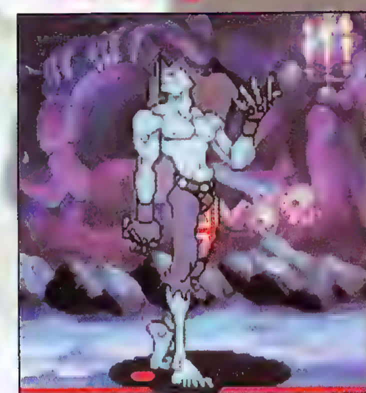
WIN 勝ち①



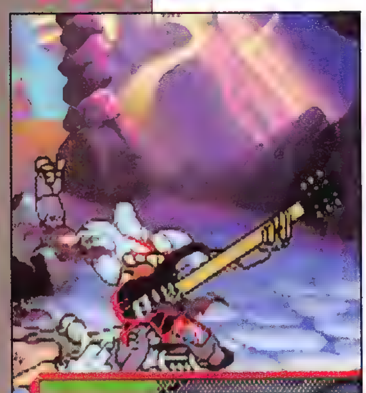
WIN 勝ち②



WIN 勝ち③



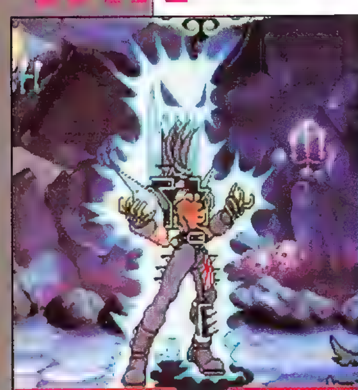
WIN 勝ち④



WIN 勝ち⑤



WIN 勝ち⑥





ビクトル

Victor

STORY



妹エミリーが突然動かなくなってから数ヶ月。彼女もまた博士の作り上げた人造人間であった。ビクトルは彼女のなきがらを研究所の椅子に座らせ、かつて自分が生を授かったときのように、嵐の日を待ち続けていた。
そんなある夜、彼の脳裏に何者かが語り掛ける。それは魔界の一画に復活をとげた冥王ジェダのメッセージだった。
「すべての魂よ、ひとつに還れ…」ジェダの言葉を「魂を集める＝命の再生」と理解したビクトルは、誘いのままに「魔次元」に向かう。
エミリーが生き返る…戦いの末に、その望みがかなうと信じて。


はかせしんだ
でももうおれ
かなしくない

通常技



近距離立ち
斜めジャンプ
小パンチ
遠距離立ち
しゃがみ
垂直ジャンプ



近距離立ち
中パンチ
遠距離立ち
しゃがみ





近距離立ち
しゃがみ
斜めジャンプ
遠距離立ち
小キック
垂直ジャンプ

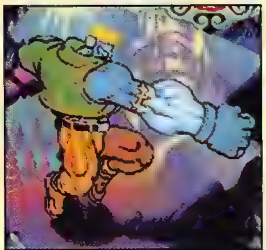


近距離立ち
しゃがみ
中キック
遠距離立ち

Victor

斜めジャンプ

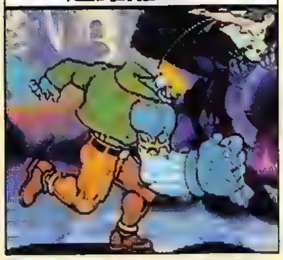




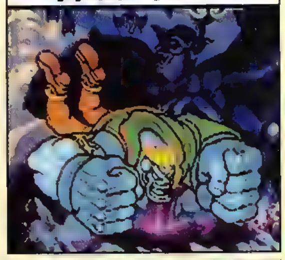
垂直ジャンプ

大パンチ

近距離立ち



斜めジャンプ

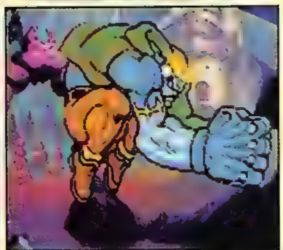




遠距離立ち



しゃがみ



垂直ジャンプ

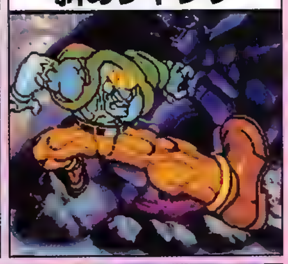


大キック

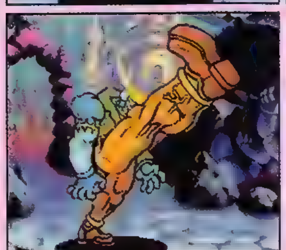
近距離立ち

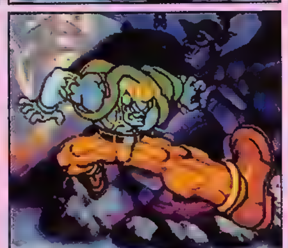


しゃがみ



斜めジャンプ





遠距離立ち



垂直ジャンプ

斜めジャンプ

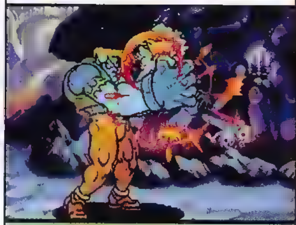


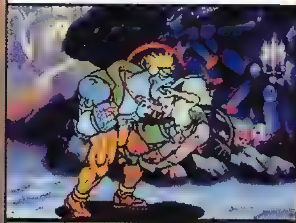


垂直ジャンプ

●ビクトルの中パンチ、中キック、大パンチ、大キックは地上で出す場合、ボタン押しっぱなしで、電撃をともなったパワーアップ版となります。

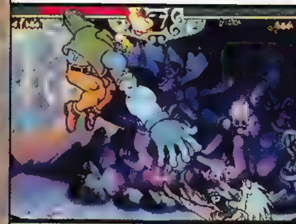
通常投げ

中パンチ投げ

敵の近くで⬅or➡＋中P

大パンチ投げ

敵の近くで⬅or➡＋大P

キック投げ

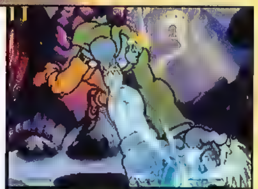
敵の近くで⬅or➡＋中Kor大K

空中パンチ投げ

空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

特殊技

小ジャンプ

⬇＋KKK

追い打ち

相手ダウン時⬆＋K

追い打ち ES版

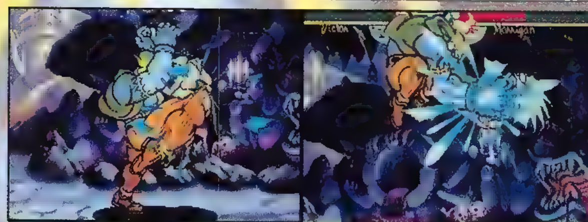
相手ダウン時⬆＋KK★

エミリーとゲルテンハイム博士の魂と共に闘うビクトル。
彼の特徴の一つが、粒ぞろいの屈辱技だろう。今回加わったメガステイクなども屈辱度高し、だ。隠しＥＸ技は、ゲルテンハイム家総出で相手をボコにするとんでもない技。ぜひ見て欲しい。

必殺技

メガショック（投）

⬇⬊➡＋K

メガスパイク（投）

レバー一回転＋P

メガステイク

⬅ため➡＋P

メガステイク ES版

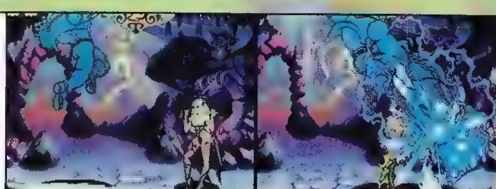
⬅ため➡＋PP★

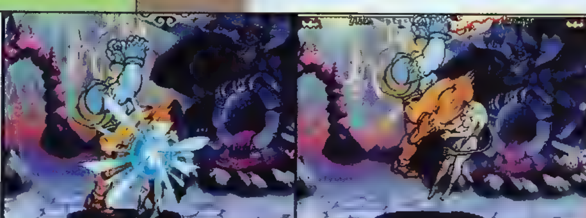
グラビトンナックル

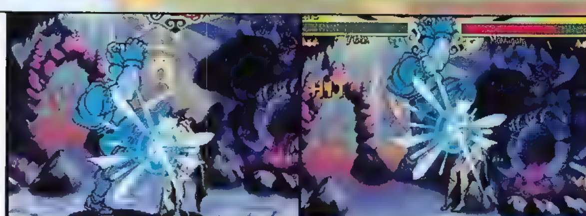
通常P投げ入力後⬇⬆＋P

メガフォーリッド

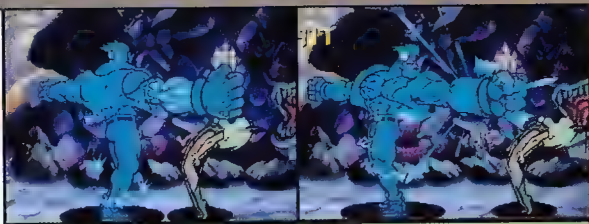
⬇ため⬆＋P

メガフォーリッド ES版

⬇ため⬆＋PP★

ギガバーン

➡⬇⬊＋K

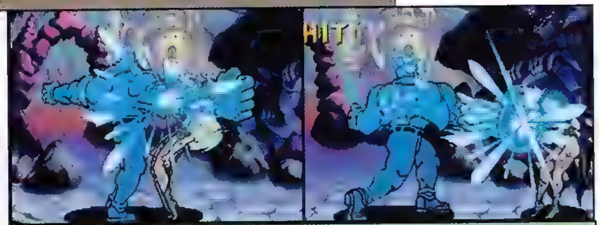
ギガバーン ES版

➡⬇⬊＋KK★

ジャイロクラッシュ



⬇⬋⬅+P

ジャイロクラッシュES版



⬇⬋⬅+PP★

ガードキャンセル

ギガバーン



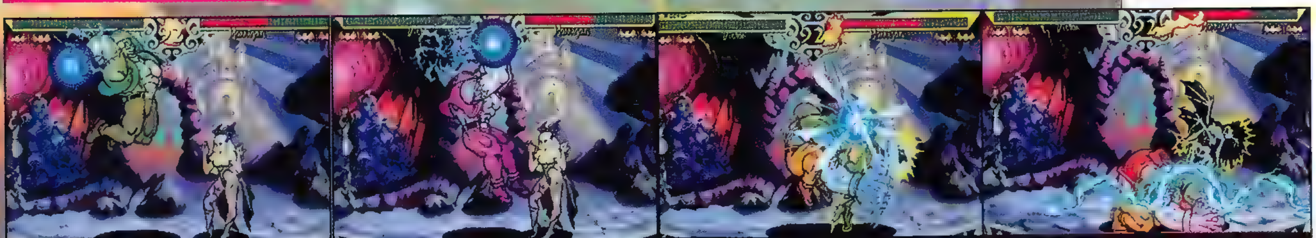
➡⬇⬊+K

ギガバーンES版

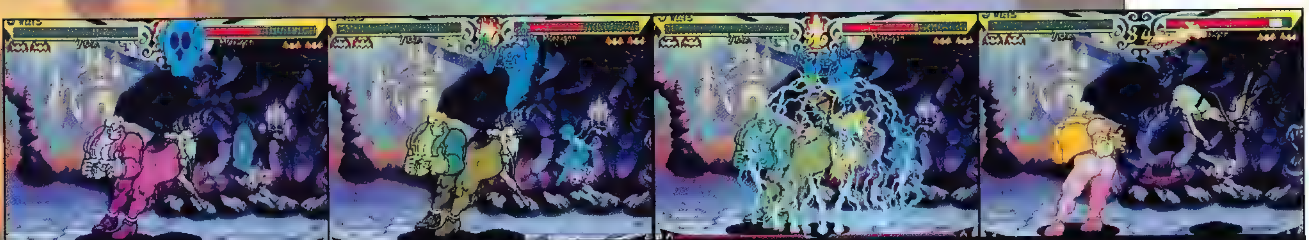


➡⬇⬊+KK★

EX必殺技



サンダーブレイク　⬇ため⬆+KK★

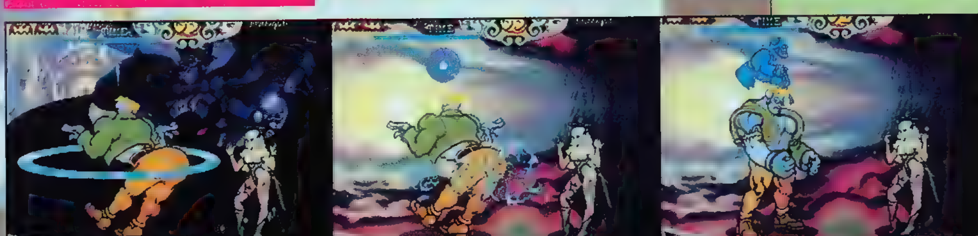


隠しEX技　SECRETコマンド

ビクトルのダークフォースは博士が取り憑き、近づいてパンチボタンを押すだけで相手を投げてしまう、というもの。また、通常技全てが近距離用になってしまうようだ。

但し大ボタンで発動すると取り憑く博士の種類も異なり、特性も電撃を伴ったパワーアップ通常技というものになる。今後、使い道をいろいろ模索してみる必要のある技だ。

ダークフォース



Gゲルデンハイム　PK★

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

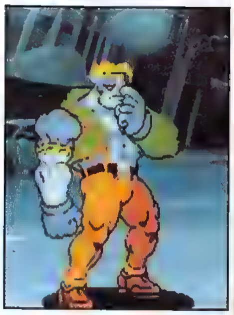
グラフィックコレクション

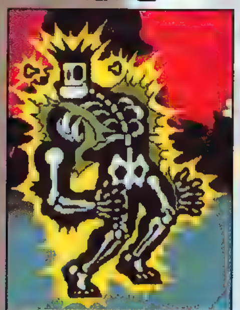

挑発①


勝ちデモ


キック3つ同時押し


パンチ3つ同時押し

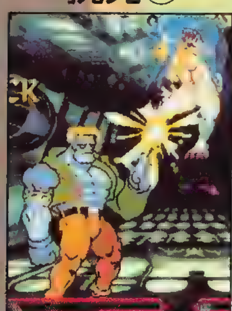

挑発②


感電

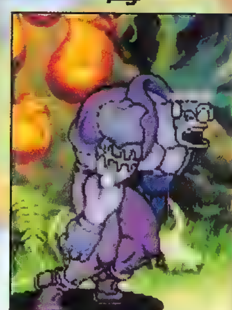

LOSE 負け


DRAW 引き分け

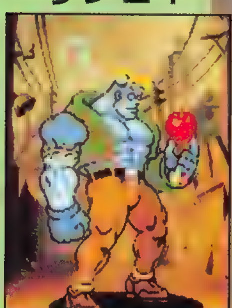

挑発③

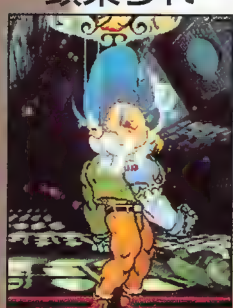

挑発④

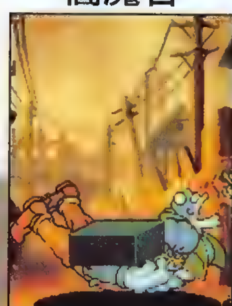

ハチ刺され


毒


やられ


リンゴ？


頭乗られ


闇魔石


石化


乱入画面

Victor

COLOR VARIATION

小キック



小パンチ



中キック



中パンチ



大キック



大パンチ



燃え



裁き後



WIN 勝ち①



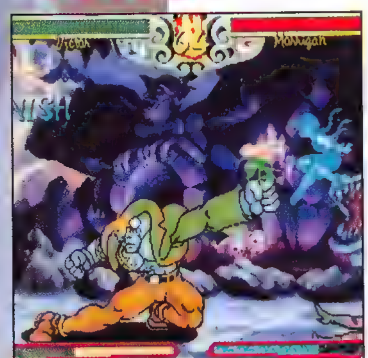
WIN 勝ち②



WIN 勝ち③



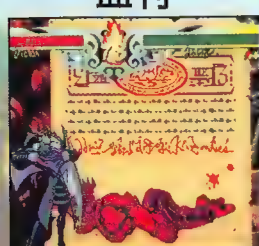
WIN 勝ち④



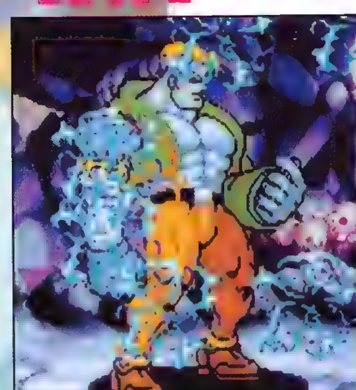
ボール

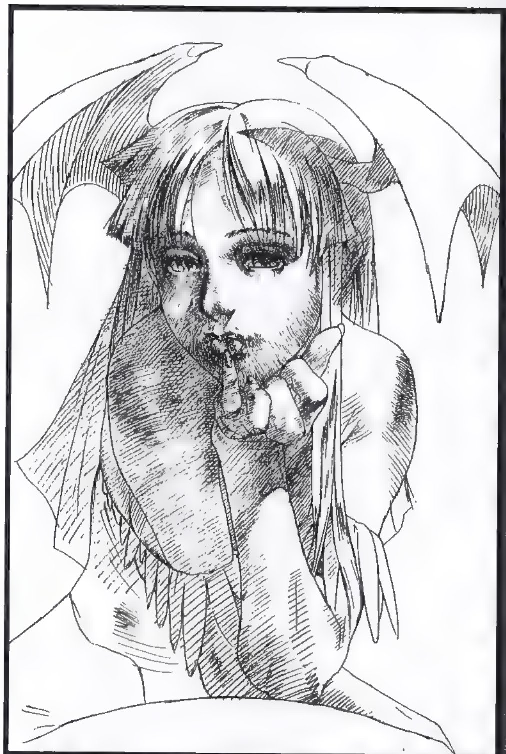


血判



WIN 勝ち⑤

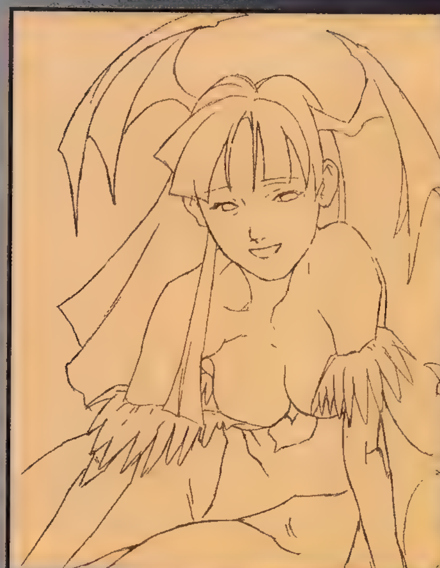




モリガン
Morrigan

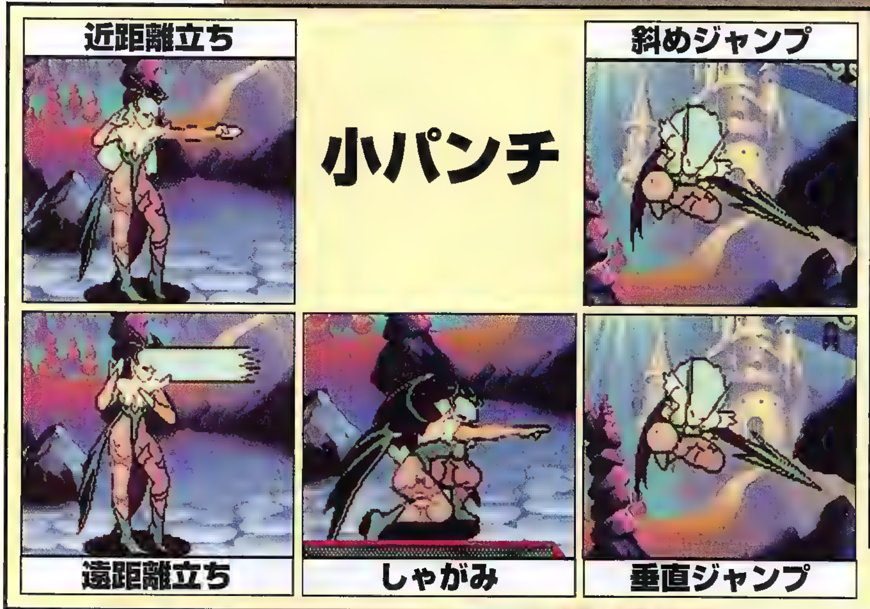
STORY

モリガンの保護者（？）ベリオールの没後、彼女は「魔王」の称号を得る資格を放棄し、それまでどおりの気ままな生活を選んだ。
魔王などになって皆からかしずかれるだけの毎日なんてまっぴらだ。
しつこく決戦を挑んでくるデミトリに辟易していたところ、彼女の城が突然、異空間「魔次元」に飛ばされる。
「グッドタイミングね…新しい遊び場所が欲しいと思ってたの」
ずっと失っていた「何か」が戻ってきたような奇妙な感覚。どこからともなく響いてくる哀しげな呼び声が、彼女の胸に熱い飛沫となってほとばしる。

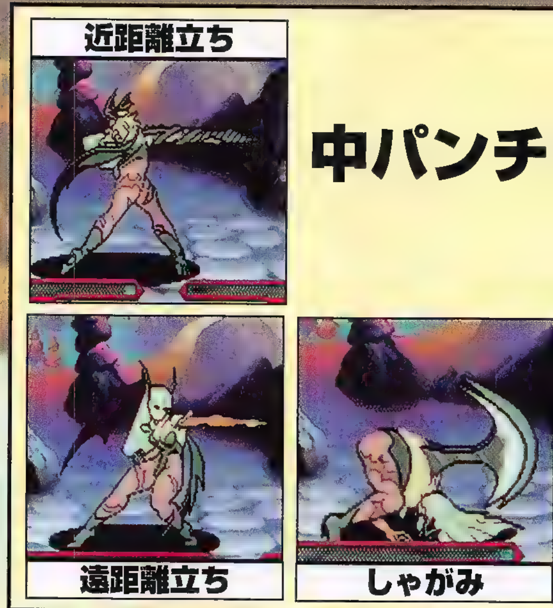



永遠の愛なんて
いらないわ
この一瞬だけ
高まればいいの

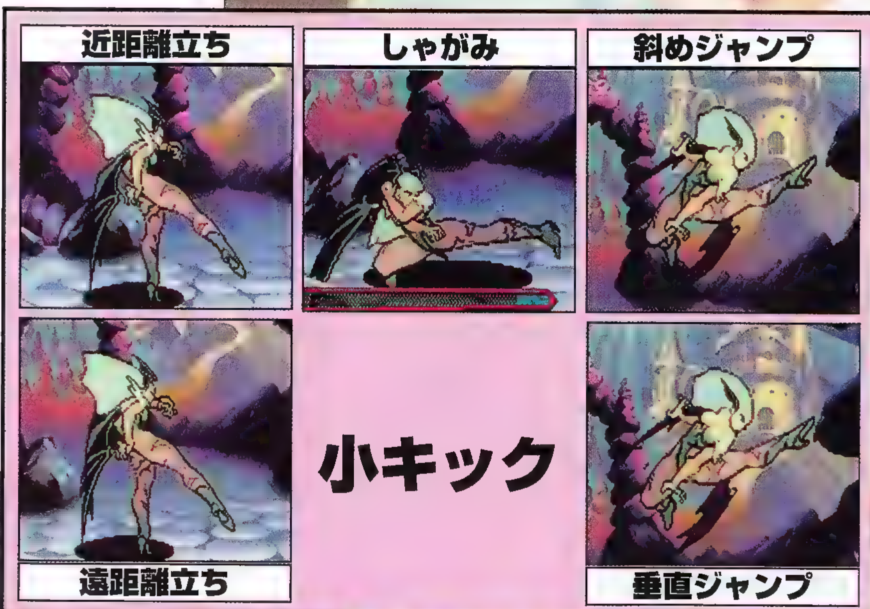
通常技



近距離立ち
小パンチ
斜めジャンプ
遠距離立ち
しゃがみ
垂直ジャンプ



近距離立ち
中パンチ
遠距離立ち
しゃがみ



近距離立ち
しゃがみ
斜めジャンプ
小キック
遠距離立ち
垂直ジャンプ

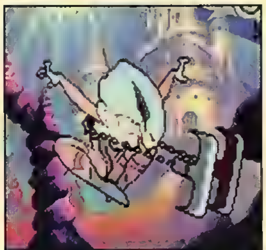


近距離立ち
しゃがみ
中キック
遠距離立ち

Morrigan

斜めジャンプ

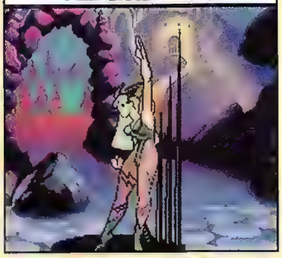




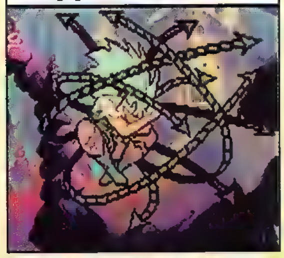
垂直ジャンプ

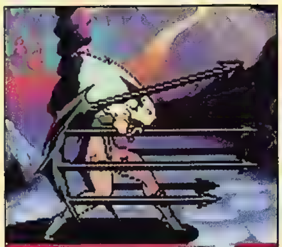
大パンチ

近距離立ち

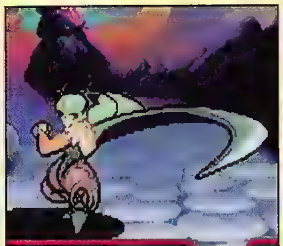


斜めジャンプ

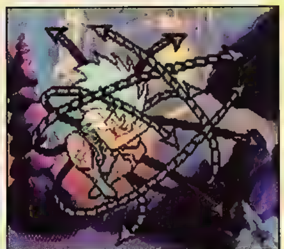




遠距離立ち



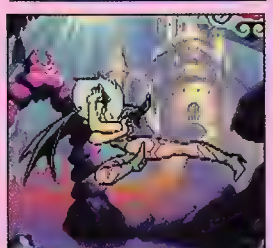
しゃがみ



垂直ジャンプ

斜めジャンプ





垂直ジャンプ

大キック

近距離立ち

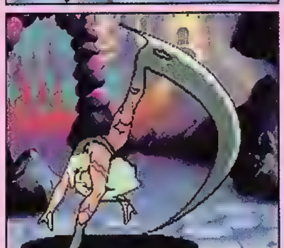


しゃがみ

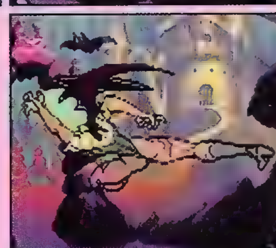


斜めジャンプ





遠距離立ち

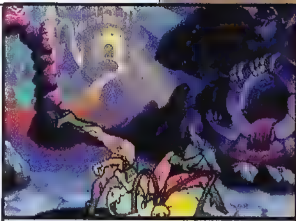


垂直ジャンプ

Morrigan

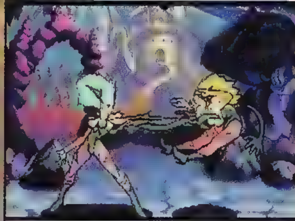
通常投げ

パンチ投げ



敵の近くで⬅or➡＋中Por大P

キック投げ



敵の近くで⬅or➡＋中Kor大K

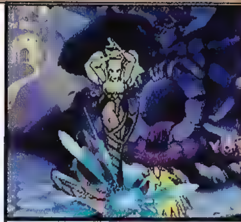
空中パンチ投げ



空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

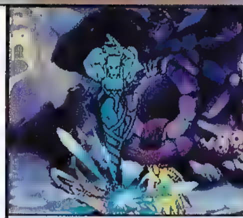
特殊技

追い打ち



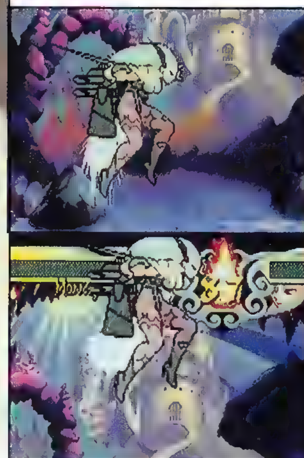
相手ダウン時⬆＋K

追い打ちES版



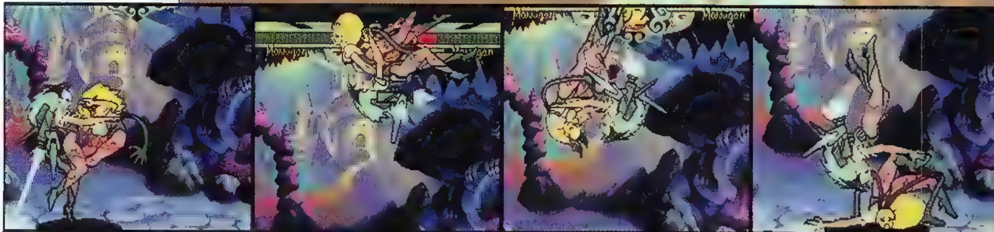
相手ダウン時⬆＋KK

バーチカルダッシュ

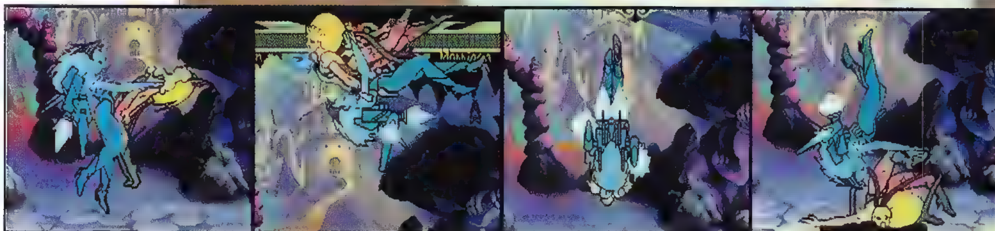


⬇⬆

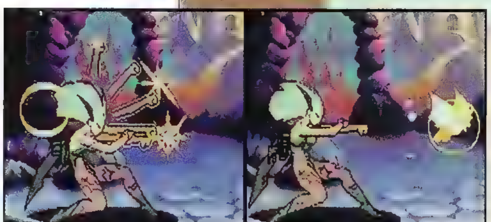
必殺技



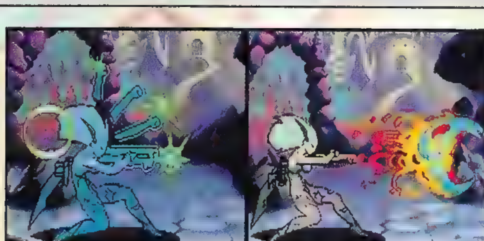
ベクタードレイン（投） 敵の近くで➡↘⬇↙⬅＋中Por強P



ベクタードレインES版 敵の近くで➡↘⬇↙⬅＋PP★



ソウルフィスト ⬇↘➡＋P



ソウルフィストES版 ⬇↘➡＋PP★

ソウルフィスト（空中）



空中で⬇↘➡＋P

ソウルフィスト（空中）ES版



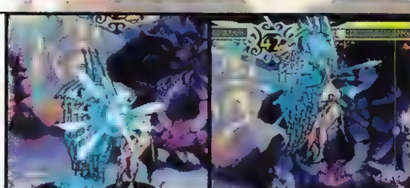
空中で⬇↘➡＋PP★

シャドウブレイド



➡⬇↘＋P

シャドウブレイドES版



➡⬇↘＋PP★

ソウルフィストは、押すボタンによって飛距離が変わる飛び道具。大が一番遠くまで飛ぶ。空中で出した場合も同様で、小が一番手前に深い角度で落ちてくる。バーチカルダッシュはほぼ垂直に上昇してゆくダッシュ。モリガンはダッシュ自体、斜め上方向に飛んでゆく、というものなのだが、これはその特殊版。レバーを入れ続けるとかなりの高さまで上昇する。また、このダッシュ中に必殺技の使用も可能だ。

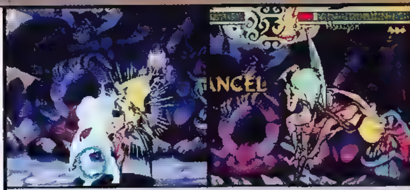
キック投げは今回の新技。相手をロケットパンチで吹き飛ばす。隠しEX技はそれの強化版。一応画面隅から隅までの長いリーチを誇るが、逆に近すぎると外してしまう。

バルキリーターンは最初に押すキックボタンにより画面に戻ってくる時の高度が変わる。大の方が高度が高い。ちなみに画面に戻っ▷

⇨てくると同時にキックを押さないと攻撃判定は出ない。その場合、着地まで相手の攻撃をくらわない無敵状態のようだ。
　ダークネスイリュージョンは射程距離外で出すと一定距離進んだあと止まってしまうし、相手に触れる前にガードされるとこれまた弾かれる。近距離で不意打ち的に出そう。決まれば爽快だぞ。

ガードキャンセル

シャドウブレイド



➡⬇↘＋P

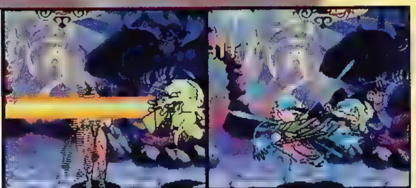
シャドウブレイド ES版



➡⬇↘＋PP★

EX必殺技

バルキリーターン



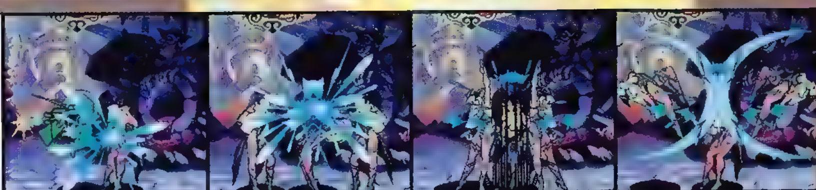
➡↘⬇↙⬅＋Kの後K★

バルキリーターン（空中）



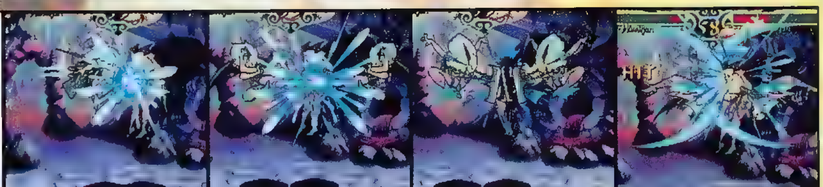
空中で➡↘⬇↙⬅＋Kの後K★

ダークネスイリュージョン



小P小P➡小K大P★

ダークネスイリュージョン（空中）



空中で小P小P➡小K大P★

フィニッシングシャワー



中P小P⬅小K中K



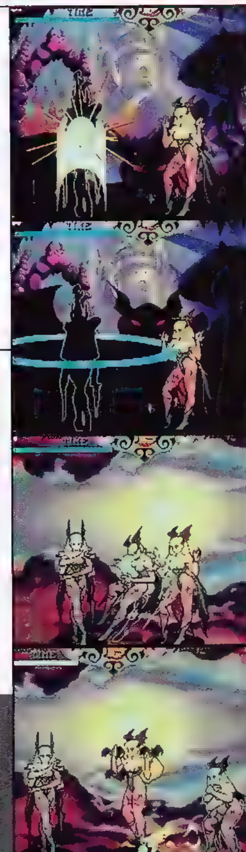
隠しEX技　SECRETコマンド

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

モリガンのダークフォースは前作のEX技、アストラルビジョンだ。分身して左右から相手を挟み込む。分身の動きは自分の動きを左右反転した状態でコピーする。今回は時間内なら相手の攻撃をくらっても分身は解けない。ほとんどの技が普通に使えるので、バルキリーターンなどを使って高ヒット数コンボを狙おう。単純に倍になるぞ。

ダークフォース

アストラルビジョン



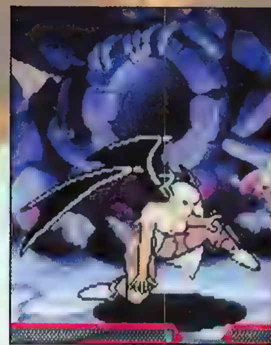
PK（分身攻撃）

グラフィックコレクション

勝ちデモ

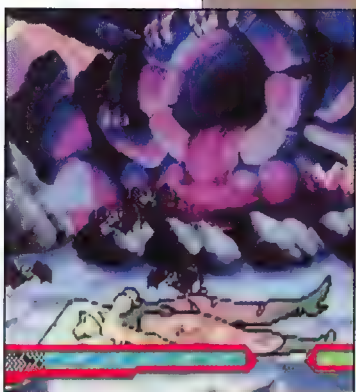


キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し





LOSE 負け

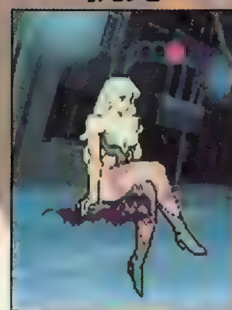


DRAW 引き分け

燃え



挑発



ハチ刺され



毒



乱入画面



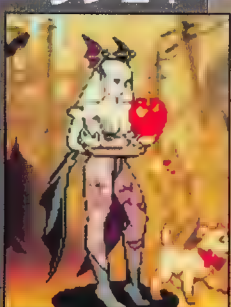
やられ



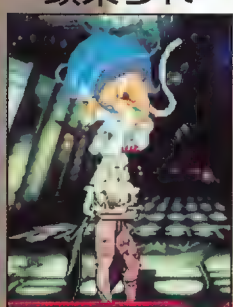
感電



リンゴ？



頭乗られ



血判



闇魔石



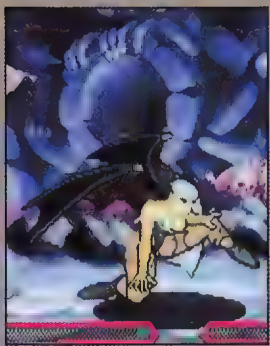
石化



COLOR VARIATION

Morrigan

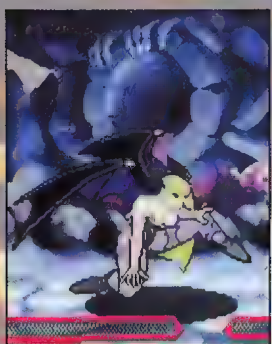
小キック



小パンチ



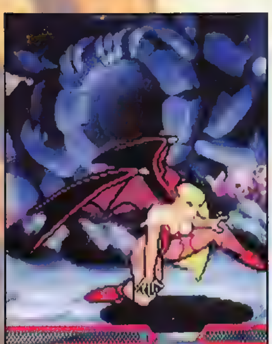
中キック



中パンチ



大キック



大パンチ



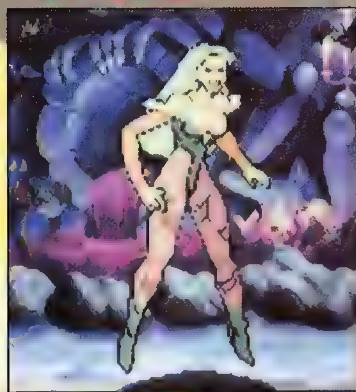
ボール



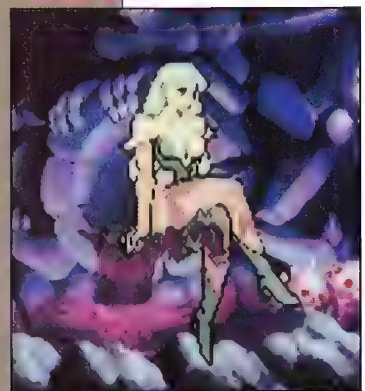
裁き後



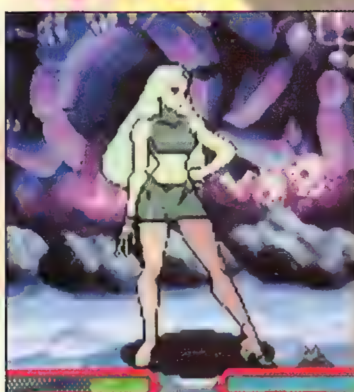
WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



WIN 勝ち③

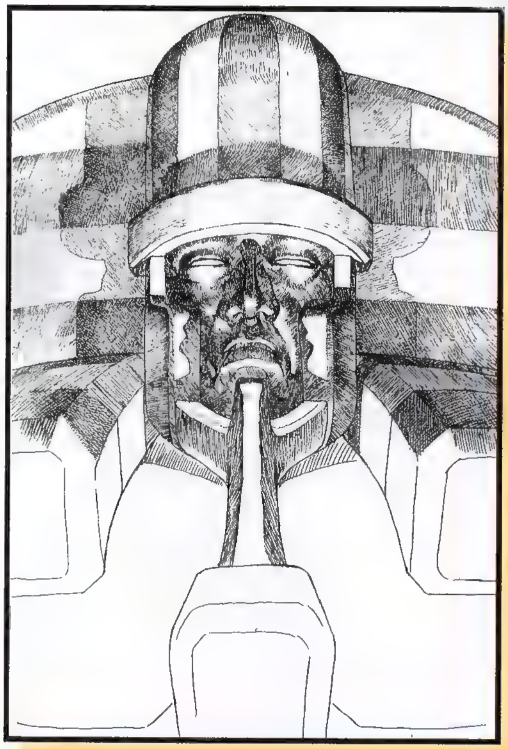


WIN 勝ち④



WIN 勝ち⑤





アナカリス

Anakaris

STORY



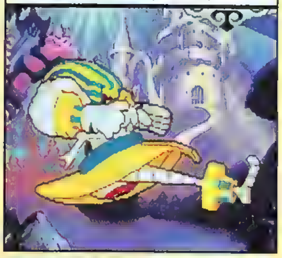
はるか未来から届く何者かの強い意志を感じ、聖王はいぶかしむ。
我が元に集え、一体となれと呼びかける謎の声。
永遠の絶対者であるアナカリスを差し置いて、民をたぶらかす愚か者の戯言を許せるはずもない。
「すべての優れた魂は、我が膝元に集うべきなりなりなり…」
最強国家永続の夢を確固たるものにすべく、王は再び5千年後の未来へと赴く。
従う者は守るべき臣民、歯向かうものは排除すべき敵。
たとえ時や場所をたがえようと、この法則だけは揺るぎないのだ。



全ての優れた魂は
我が膝元に集うべき
なりなりなり…

通常技

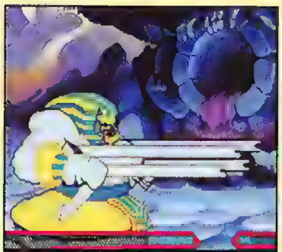
小パンチ



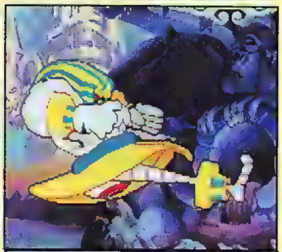
斜めジャンプ



立ち

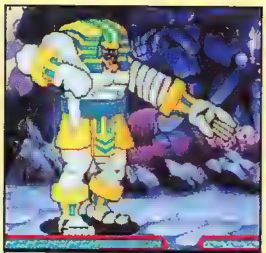


しゃがみ

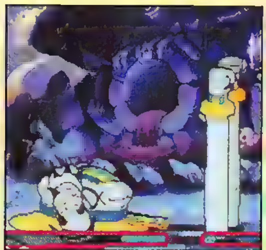


垂直ジャンプ

中パンチ



立ち



しゃがみ



小キック



立ち



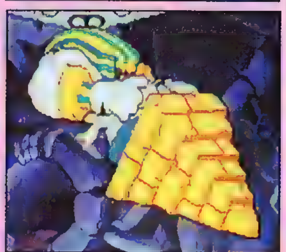
しゃがみ



ジャンプ中↓



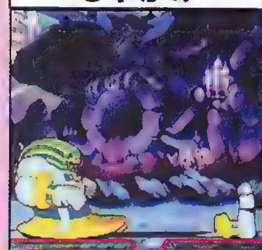
ジャンプ



ジャンプ中↘



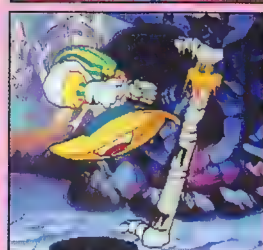
立ち



しゃがみ

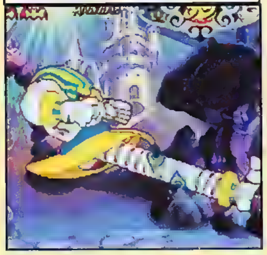


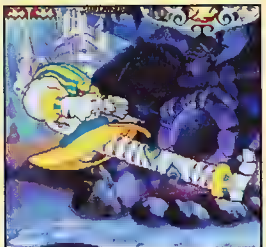
レバー➡入れ



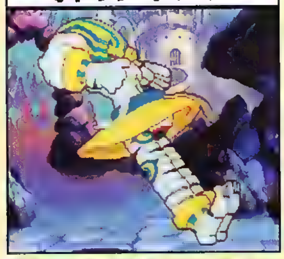
ジャンプ

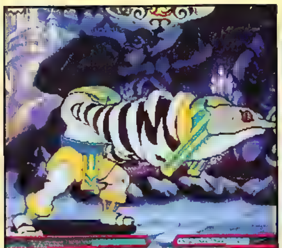
Anakaris

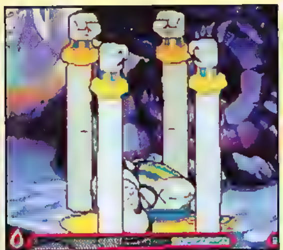

斜めジャンプ

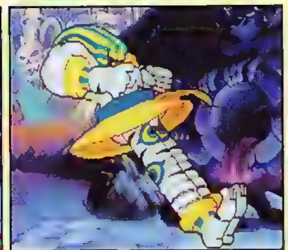

垂直ジャンプ

大パンチ


斜めジャンプ

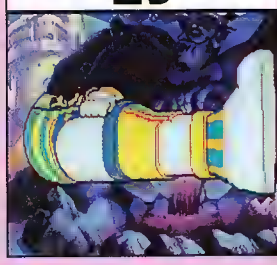

立ち

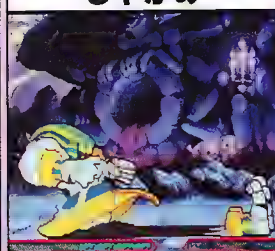

しゃがみ


垂直ジャンプ

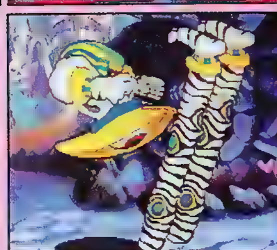


大キック


立ち

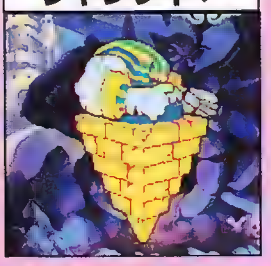

しゃがみ


ジャンプ中↓


ジャンプ

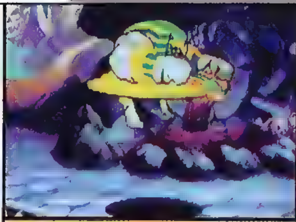

ジャンプ中↘

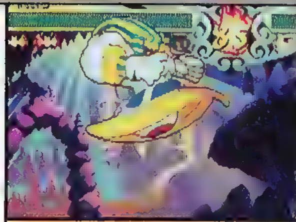
中キック


ジャンプ中↓


ジャンプ中↘

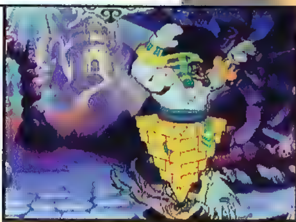
特殊技

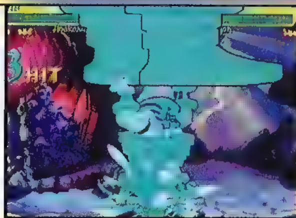
浮遊（垂直）

⬆

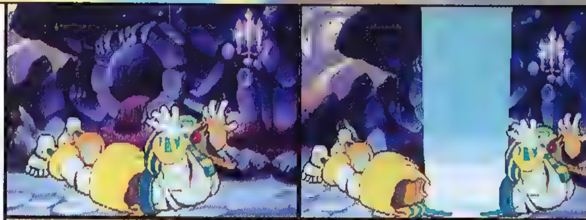
浮遊（斜め）

⬉or⬈

2段ジャンプ

⬆で浮いた後⬆

追い打ち

相手ダウン時⬆＋K

追い打ちES版

相手ダウン時⬆＋KK★

隠し特殊技

(ダウン中)ＳＥＣＲＥＴコマンド

アナカリスには通常での投げ、及びガードキャンセルが存在しない。また、画面隅でダッシュすると反対側の画面隅から現れる、といった変わったキャラだ。
浮遊というのは滞空時間の長いジャンプと考えていい。王家の裁きはこの状態でしか出せない。
棺の舞は押すボタンにより落下場所が異なる。大のほうがより遠くに、同じボタンならキックの方がやや遠目に落ちる。
言霊返しは相手の飛び道具を吸い込んで打ち返すといった技。引き付けて吸い込もう。一度吸えば後は出し放題だ。

必殺技

棺の舞

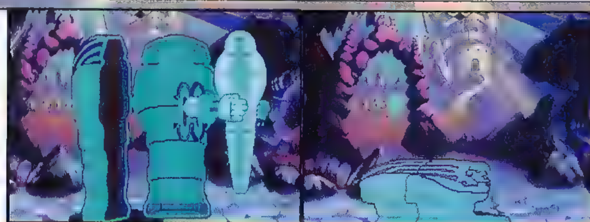
⬇⬇＋PorK（空中可）

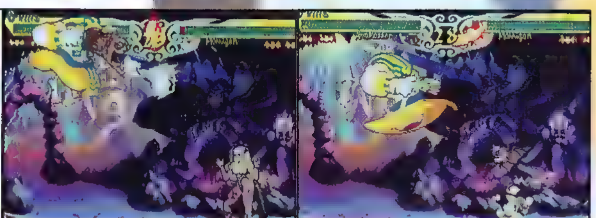
棺の舞ES版

⬇⬇＋PPorKK★（空中可）

ミイラドロップ

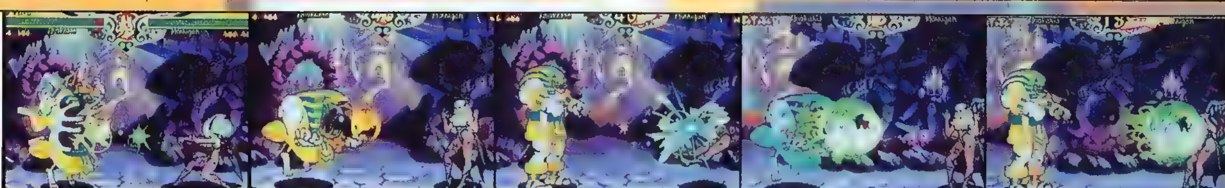
⬇⬊➡＋P

ミイラドロップES版

⬇⬊➡＋PP★

王家の裁き

空中で⬇⬊➡＋P

王家の裁きES版

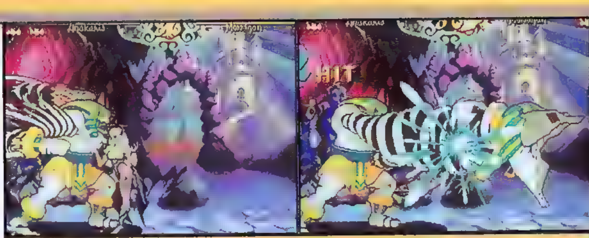
空中で⬇⬊➡＋PP★

言霊返し

(吸い)⬇⬋⬅＋K
（吸い後）⬇⬊➡＋K
ＥＳ版（吸い後）⬇⬊➡＋KK★

※言霊返しは、吸い・吐き・ES吐き、すべて空中可。

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

コブラブロー



←→＋P

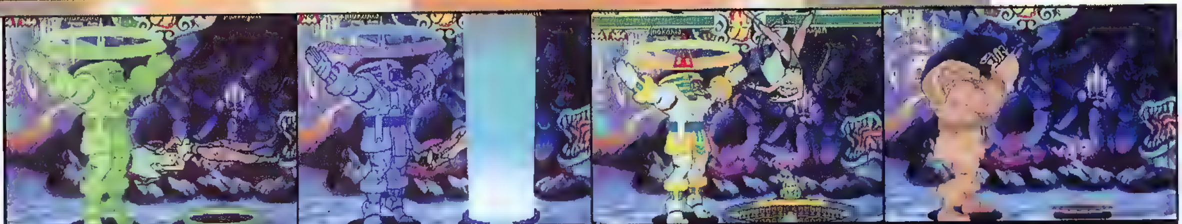
コブラブローES版



←→＋PP★

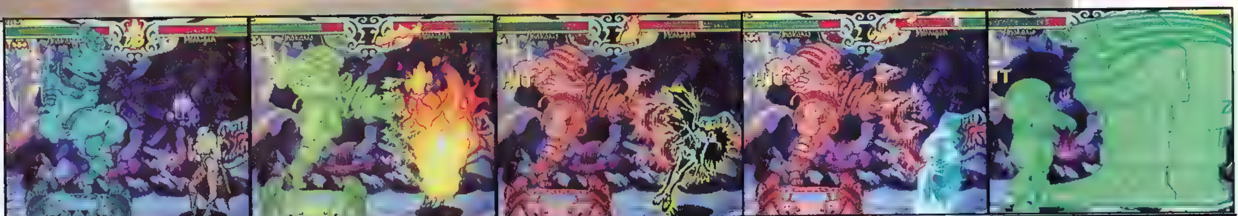
EX必殺技

奈落の穴



←↙↓↘→＋KK★

ファラオマジック



中K小P↓小K中P★（空中可）

隠しEX技1



SECRETコマンド

隠しEX技2



SECRETコマンド

ガードキャンセル

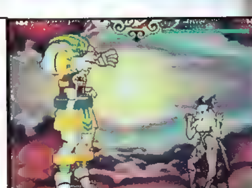
EXガードキャンセル



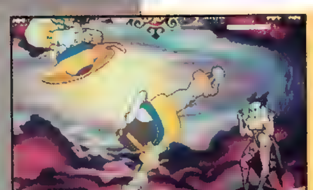
→↓↘＋PP★

ダークフォース

ファラオスプリット



PK★



DF発動中大K

アナカリスのダークフォースは前作のEX技、ファラオスプリット。分身した下半身カイビト君が大暴れ。カイビト君は無敵状態（相手をすり抜けてしまう）だが、キックボタン以外の操作は受付けない。一方のアナカリス本体はスーパーアーマー状態でガード不能らしいパンチ技を出す。

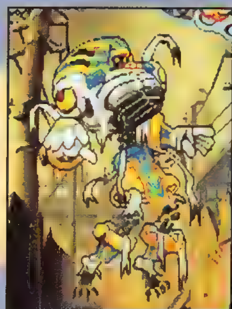
グラフィックコレクション

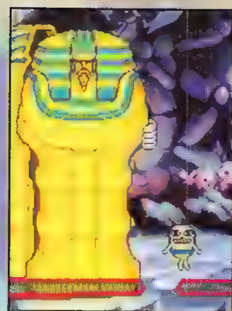

勝ちデモ


キック3つ同時押し


パンチ3つ同時押し

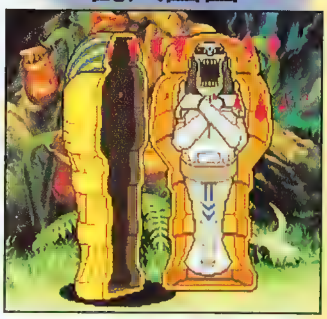

感電

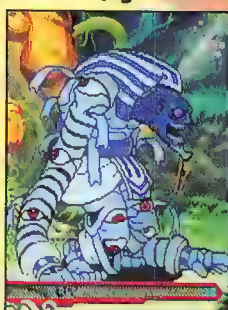

燃え


挑発①

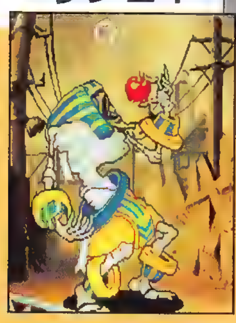

挑発②

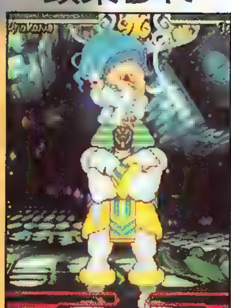

ハチ刺され


乱入画面


毒

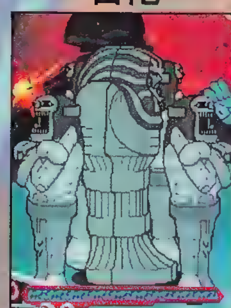

やられ


リンゴ？


頭乗られ

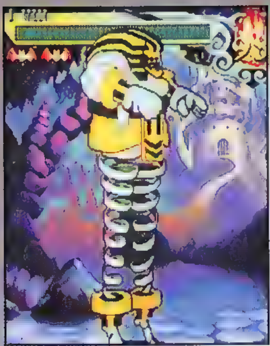

血判


閻魔石


石化

Anakaris

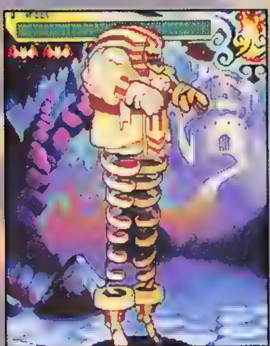
小キック



小パンチ



中キック



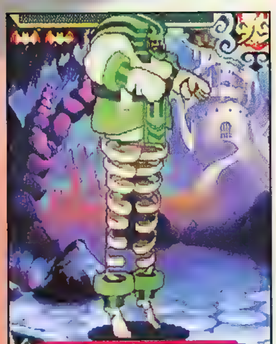
中パンチ



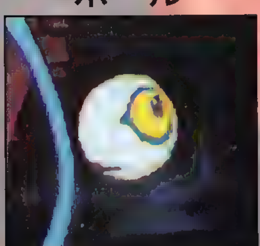
大キック



大パンチ



ボール



裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



WIN 勝ち③



WIN 勝ち④





LOSE 負け



DRAW 引き分け

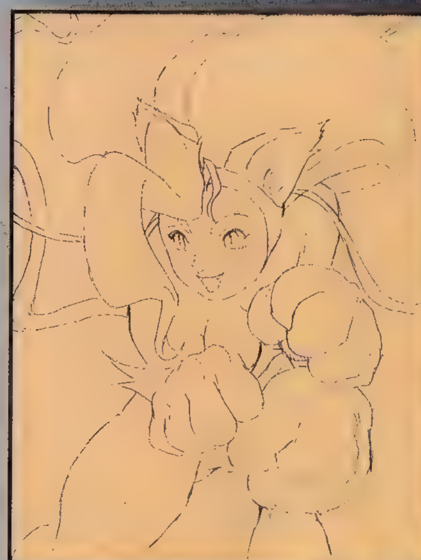


フェリシア

Felicia

STORY

「ミュージカルスターになる」…フェリシアの願いはついに叶い、彼女をとりまく環境は一変した。
歌い、踊り、観客と楽しい時間を過ごす素晴らしさ。しかし、世の中にはかつての自分のような「ひとりぼっち」な人もまだたくさんいる。
「どうやったら、みんなシアワセになれるんだろう？」ふとよぎった疑問が招いたのか、何者かの力で彼女の魂ははるか「魔次元」に召喚されてしまう。
理由もわからず途方に暮れるフェリシア。でも前に進むしかない。シアワセは自分の手で掴み取る、そうＭＡＭＡに教わったのだから。

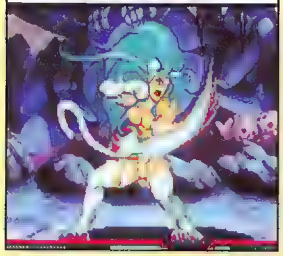



オッス！

通常技

小パンチ

近距離立ち

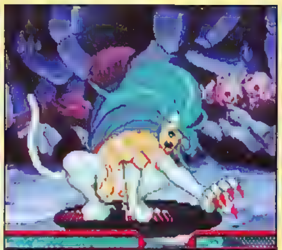


斜めジャンプ

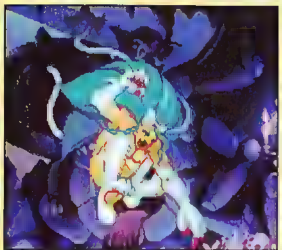




遠距離立ち



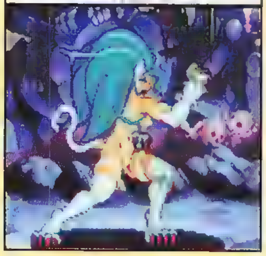
しゃがみ



垂直ジャンプ

中パンチ

近距離立ち

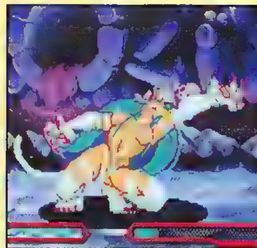




遠距離立ち



しゃがみ



小キック

近距離立ち

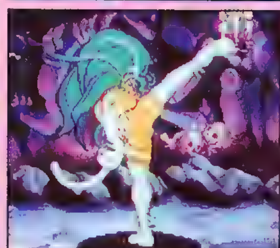


しゃがみ

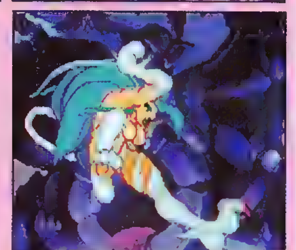


斜めジャンプ





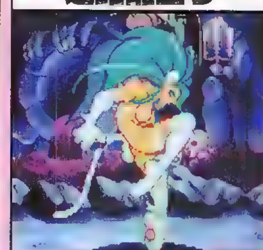
遠距離立ち



垂直ジャンプ

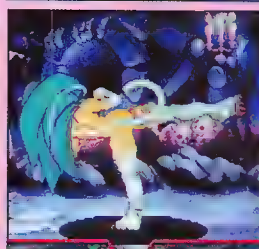
中キック

近距離立ち



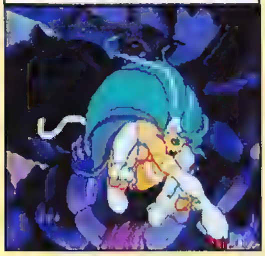
しゃがみ



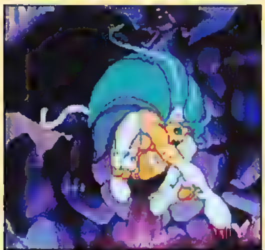


遠距離立ち

Felicia



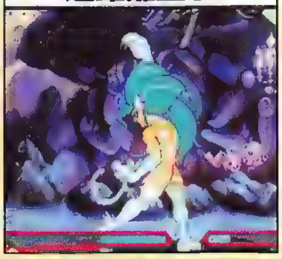
斜めジャンプ



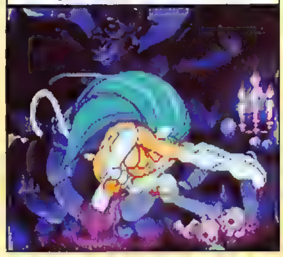
垂直ジャンプ



大パンチ



近距離立ち



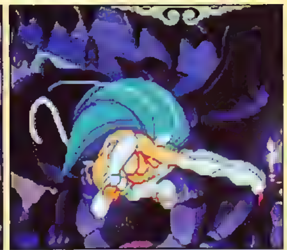
斜めジャンプ



遠距離立ち



しゃがみ

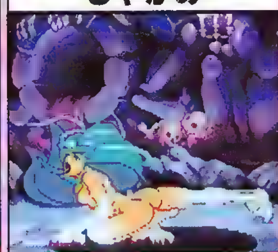


垂直ジャンプ

大キック



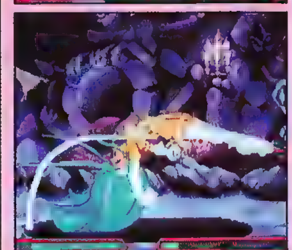
近距離立ち



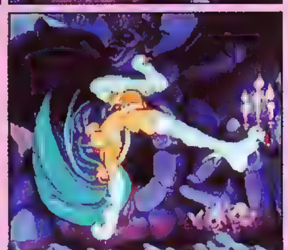
しゃがみ



斜めジャンプ



遠距離立ち



垂直ジャンプ

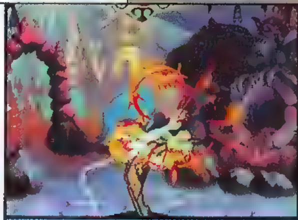


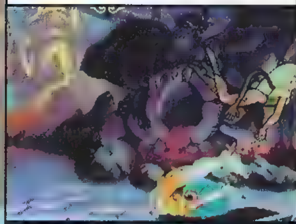
斜めジャンプ



垂直ジャンプ

通常投げ

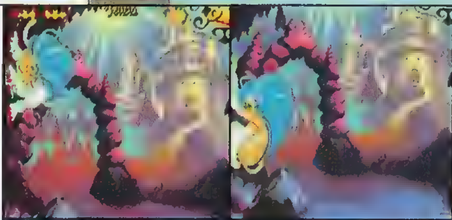
パンチ投げ

敵の近くで⬅or➡＋中Por大P

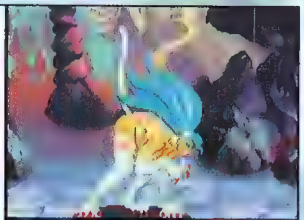
キック投げ

敵の近くで⬅or➡＋中Kor大K

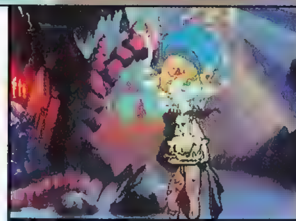
空中パンチ投げ

空中の敵近くで⬆以外＋中Ｐor大Ｐ

特殊技

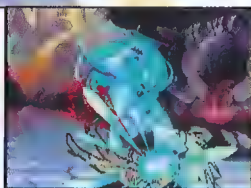
壁張り付き降り

壁付近でレバー⬅入れっぱなし

EXチャージ

⬇⬇+KK溜め押し

頭のっかり

ジャンプして立った敵の頭上に着地

追い打ち

相手ダウン時⬆＋K

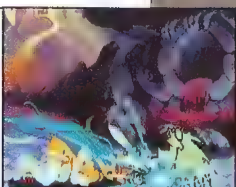
追い打ちES版

相手ダウン時⬆＋ＫＫ★

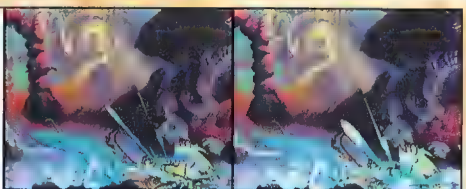
フェリシアはいくつか特殊な操作が加わった。まずは、壁張り付き。これは以前からあった三角跳び（画面スミにむかってジャンプ、そのまま壁を蹴って戻ってくる）が、レバー壁方向入れっぱなしで、張り付けるようになったもの。しばらくするとズルズルとずり落ちはじめるぞ。もうひとつ、頭のっかり。これは相手の頭上付近にジャンプするとそのままチョコンと座ってしまうというもの。そこからさらにジャンプできるので、事実上の２段ジャンプとなる。

ＥＸチャージというのはその名の通り、スペシャルゲージを溜める技。相手に妨害されない限り続けられる。そして最後が猫追い打ち。これは倒れている相手の横から猫パンチをかます、という技。ＥＸ版は豪快。

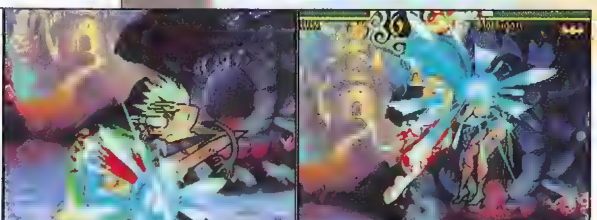
技の方の注意点としては、ローリングバックラーの２度目のパンチはどこで押してもよく、押した場所で上方向へのパンチが出る。新技、キャットスパイクは風船を追いかけパンチをかます。風船自体には攻撃判定はない。

ＥＸ技のプリーズヘルプミーは仲間が助けに来て相手をタコ殴りにする（魔界までくるとは…）技だが、最初の子猫がスカるかガードされると不発に。小、中ボタン同時押しだと画面すみまで走って行き、中、大だと画面の一番隅めがけて跳んでくる。小、大だと画面中央に落下。

猫追い打ち

相手ダウン時⬇⬇＋P

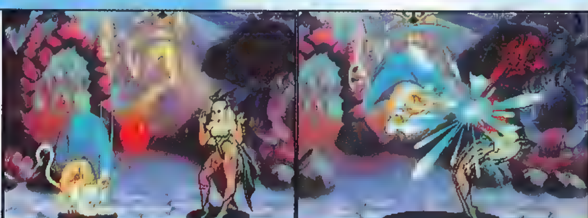
猫追い打ちES版

相手ダウン時⬇⬇＋ＰＰ★

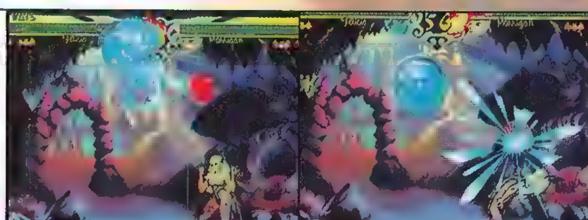
必殺技

ローリングバックラー

⬇⬊➡＋Ｐの後Ｐ

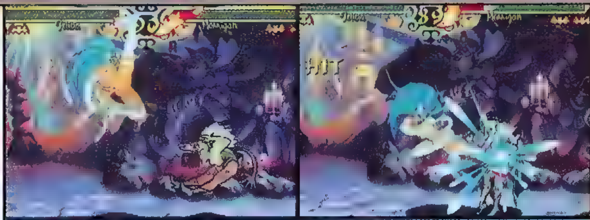
ローリングバックラーES版

⬇⬊➡＋ＰＰの後Ｐ★

キャットスパイク

➡⬇⬊＋Ｐ

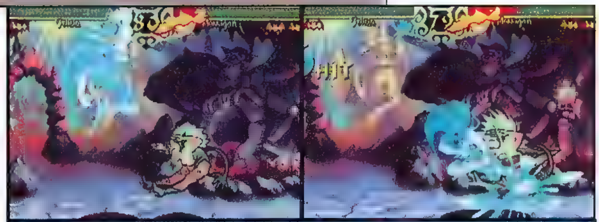
キャットスパイクES版

➡⬇⬊＋ＰＰ★

デルタキック



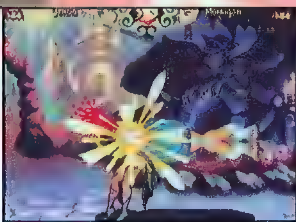
→↓↘＋K

デルタキックES版



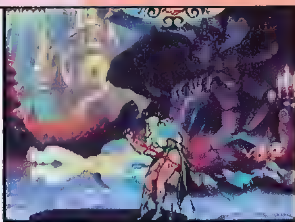
→↓↘＋KK★

ヘルキャット



→↘↓↙←＋中Kor大K

ヘルキャットES版



→↘↓↙←＋KK★

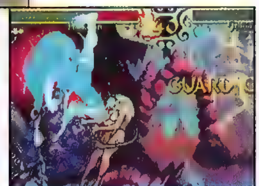
ガードキャンセル

デルタキック



→↓↘＋K

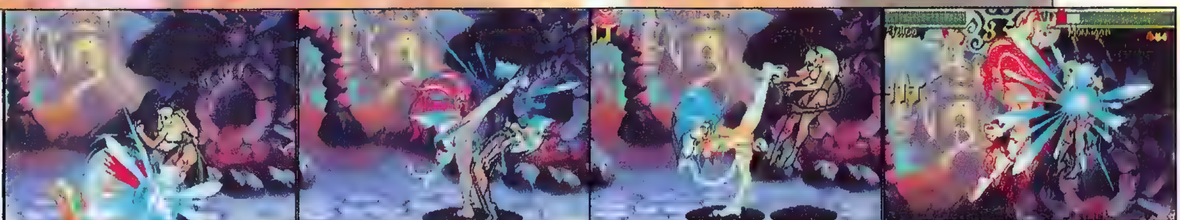
デルタキックES版



→↓↘＋KK★

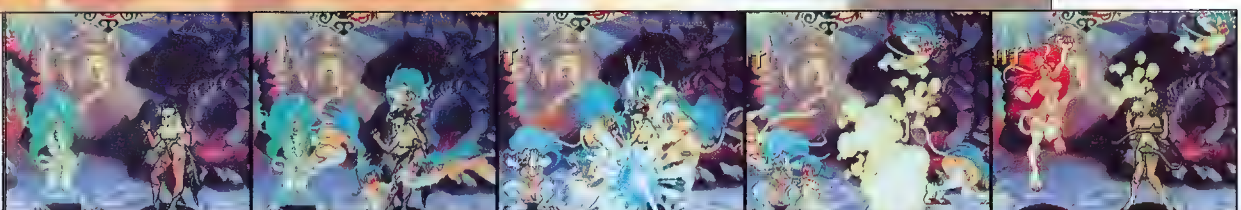
EX必殺技

ダンシングフラッシュ



←↙↓↘→＋PP★

プリーズヘルプミー



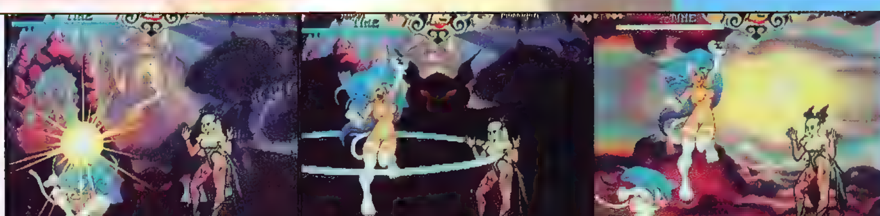
←↙↓↘→＋KK★

ダークフォース

フェリシアのダークフォースは子猫が出てきていっしょに攻撃してくれるというもの。こちらの攻撃にワンテンポ遅れて反応するようだ。

必殺技など、ほとんどが通常通り使用可能なようだ。

キティー・ザ・ヘルパー

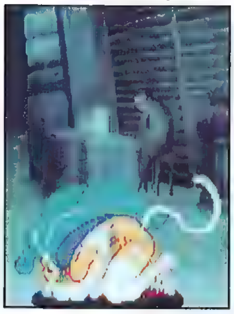


PK★

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

グラフィックコレクション

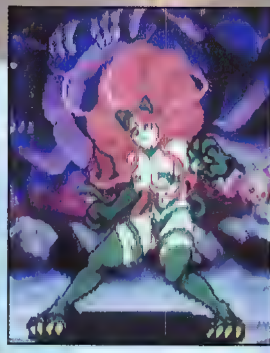
挑発 ①



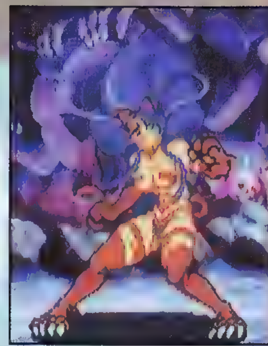
勝ちデモ



キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し



挑発 ②

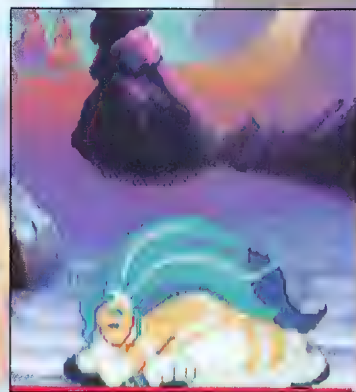


燃え



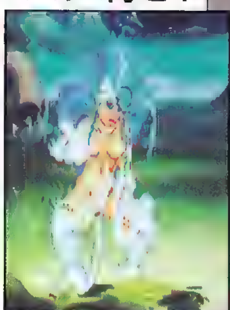


LOSE 負け

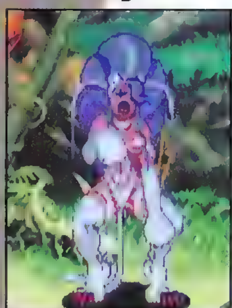


DRAW 引き分け

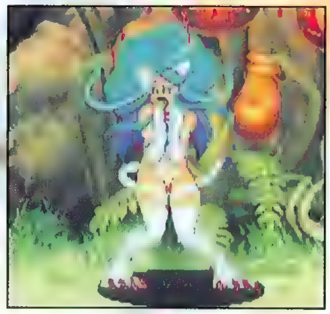
ハチ刺され



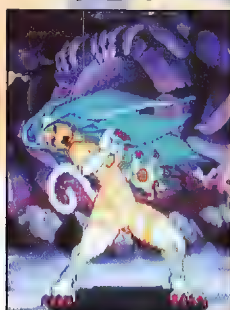
毒



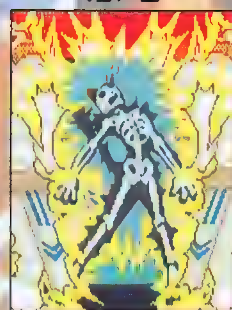
乱入画面



やられ



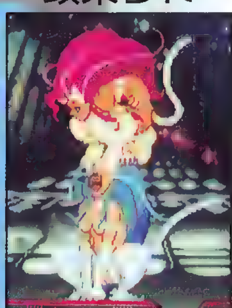
感電



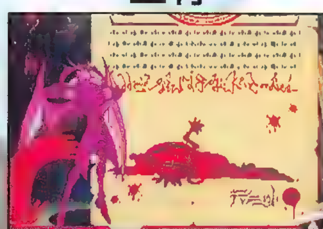
リンゴ？



頭乗られ



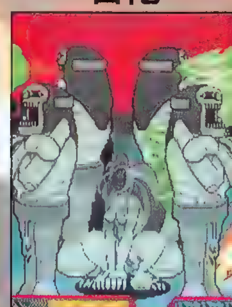
血判



閻魔石



石化



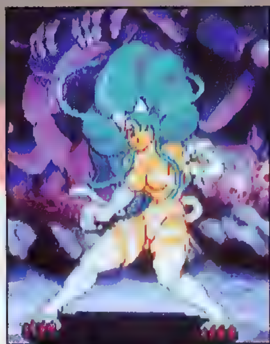
Felicia

COLOR VARIATION

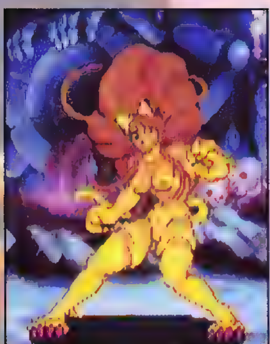
小キック



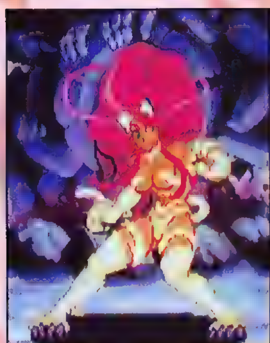
小パンチ



中キック



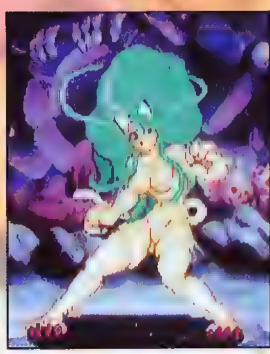
中パンチ



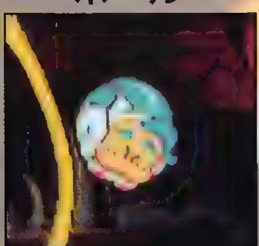
大キック



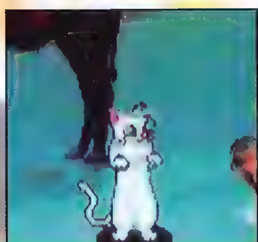
大パンチ



ボール



裁き後



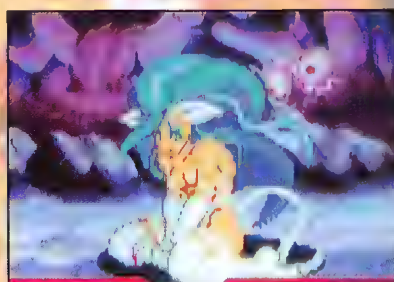
WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



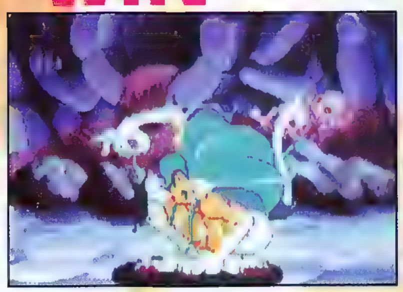
WIN 勝ち③



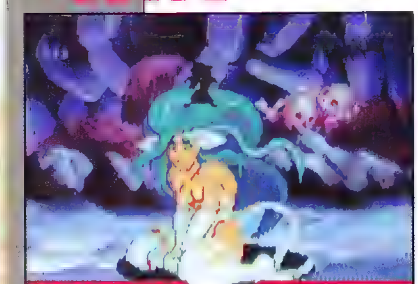
WIN 勝ち④



WIN 勝ち⑤

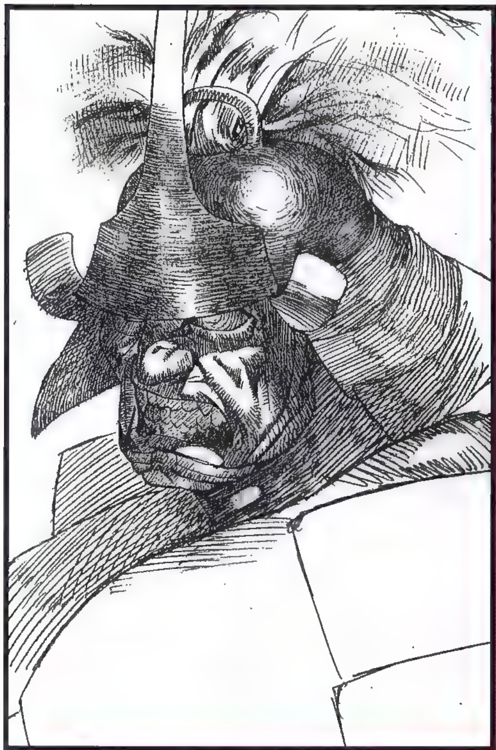


WIN 勝ち⑥



WIN 勝ち⑦





ビシャモン

Bishamon

STORY



人間界で幾万もの魂のうめきと返り血を糧にしてきた呪いの甲冑「般若」と吸血妖刀「鬼炎」。ダークストーカーズとの戦いで味わった血の味は、彼らにとりついた怨霊の渇きをひととき癒した。
だが、主であったビシャモンのもとを離れて数年…渇きは再び彼らを高ぶらせ、そしてついに「宿主」を得ずとも動き回るようになる。
「我が名は…そう、ビシャモン…悪霊サムライ、ビシャモンじゃあ!!」
怨霊が人の形となって鎧に取り憑く。気づくと彼らは「魔次元」にいた。
そこは息詰まるほどの血の匂い、新しい贄の匂いに満ちていた。


クァァァァァッ!!
うぬが相手では刀が
なきよるわぃ！

通常技


立ち
斜めジャンプ
小パンチ
レバー➡入れ
しゃがみ
垂直ジャンプ


立ち
中パンチ
レバー➡入れ
しゃがみ

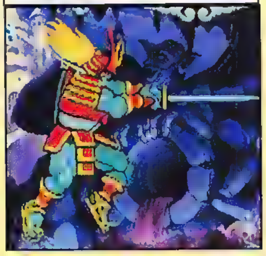


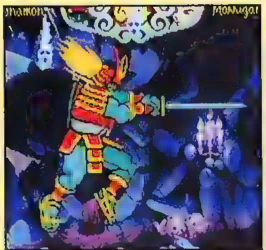

立ち
しゃがみ
斜めジャンプ
小キック
レバー➡入れ
垂直ジャンプ


立ち
しゃがみ
中キック
レバー➡入れ

Bishamon

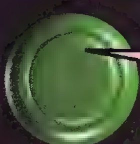
斜めジャンプ





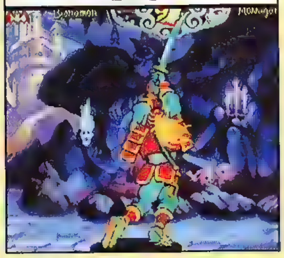
垂直ジャンプ



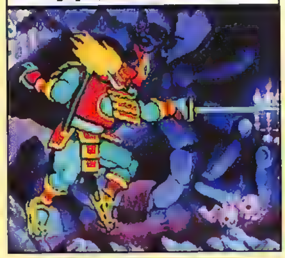


大パンチ

立ち



斜めジャンプ

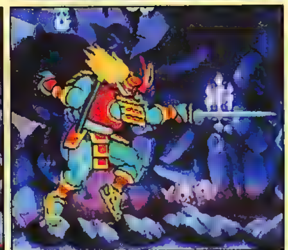




レバー➡入れ



しゃがみ



垂直ジャンプ

大キック

立ち



しゃがみ



斜めジャンプ





レバー➡入れ



垂直ジャンプ

斜めジャンプ





垂直ジャンプ

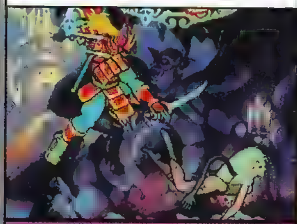
通常投げ

パンチ投げ



敵の近くで⬅or➡＋中Por大P

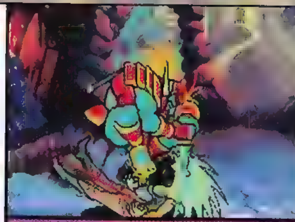
空中パンチ投げ



空中の敵近くで⬅or➡＋中Por大P

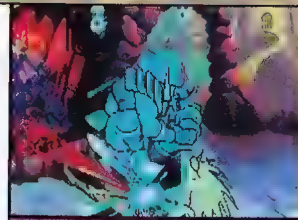
特殊技

追い打ち



相手ダウン時⬆＋K

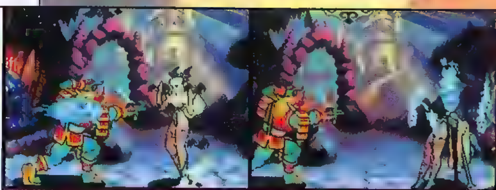
追い打ち ES版



相手ダウン時⬆＋KK★

必殺技

絡め魂



⬅⬋⬇⬊➡＋P

絡め魂（空中）



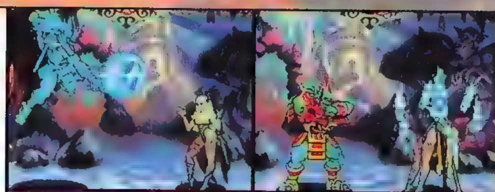
（空中で）⬅⬋⬇⬊➡＋P

絡め魂 ES版



⬅⬋⬇⬊➡＋PP★

絡め魂（空中）ES版



（空中で）⬅⬋⬇⬊➡＋PP★

鬼炎斬



（魂寄せ中）➡⬇⬊＋P

魂寄せ

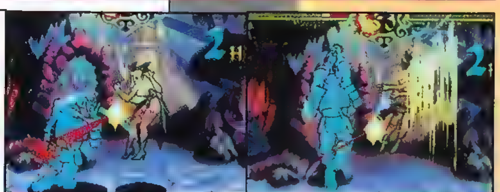


（絡め魂中）⬅＋P

絡め魂は相手をマヒさせる飛び道具。ビシャモンの攻撃の要になる。大、中、小で大きな差はないようだ（空中は大の方が遠くに飛ぶ）。ヒット音はないがちゃんとダメージは与える。このマヒ中に魂寄せで手元に引き寄せ、各技へと派生。

居合い斬りは溜め時間により威力が増加。コマンド投げは、鬼炎斬に見た目が似ているが投げ技。ＥＸ技の鬼首捻りも投げ技になった。閻魔石の方は立ち技だが下段攻撃だ。また、ＥＸ技の特殊追い打ちもある。探してみよう。

鬼炎斬 ES版



（魂寄せ中）➡⬇⬊＋PP★

辻疾風



（絡め魂中）⬇⬊➡＋P

辻疾風 ES版



（絡め魂中）⬇⬊➡＋PP★

居合い斬り（上段）



⬅溜め➡＋P

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

居合い斬り（上段）ES版



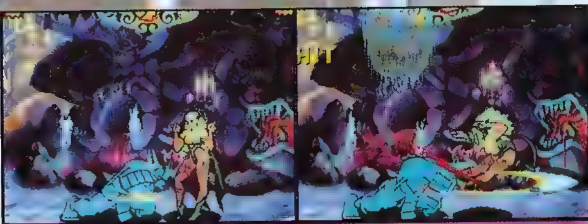
←溜め→＋PP★

居合い斬り（下段）



←溜め→＋K

居合い斬り（下段）ES版



←溜め→＋KK★

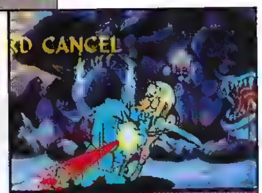
ガードキャンセル

鬼炎斬



→↓↘＋P

鬼炎斬ES版



→↓↘＋PP★

切り捨て御免



レバー一回転＋中Por大P（投）

切り捨て御免ES版



レバー一回転＋PP★

EX必殺技

鬼首捻り



→↘↓↙←＋PP★

闇魔石



←↙↓↘→＋KK★

ダークフォース

黄金帷子（コガネカタビラ）



PK★

ビシャモンのダークフォースはいわゆるスーパーアーマー。相手の攻撃を受けてものけぞらないため、かまわず攻撃ができる。ただしダメージはきっちり受けるので注意。

グラフィックコレクション

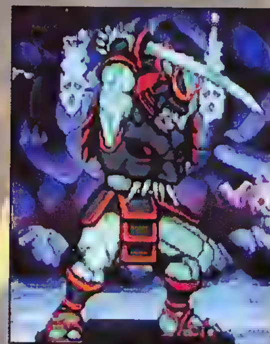
勝ちデモ



キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し



感電



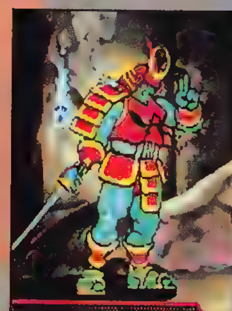
燃え



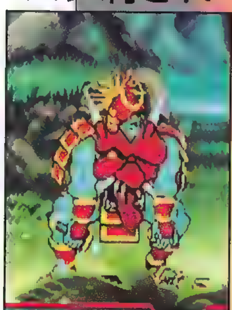
挑発①



挑発②



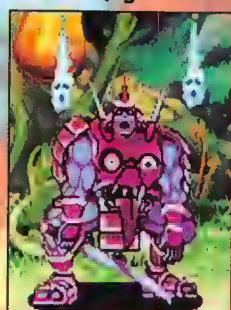
ハチ刺され



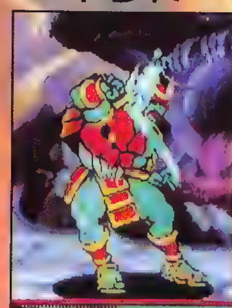
乱入画面



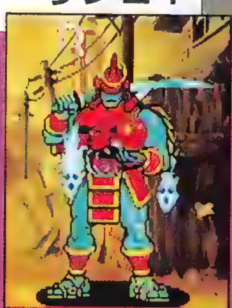
毒



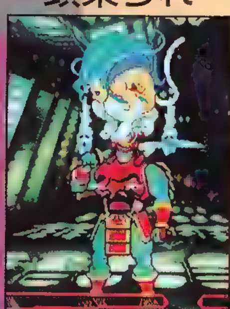
やられ



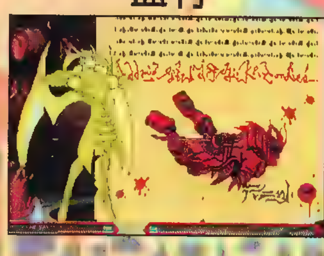
リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石



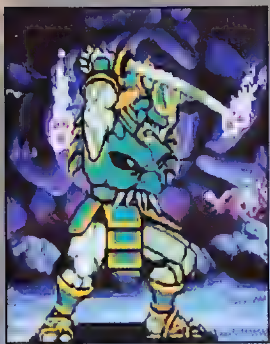
石化



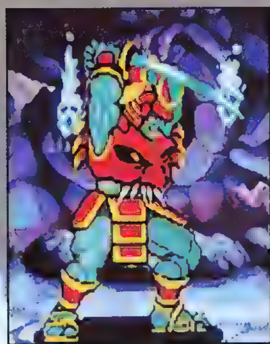
Bishamon

COLOR VARIATION

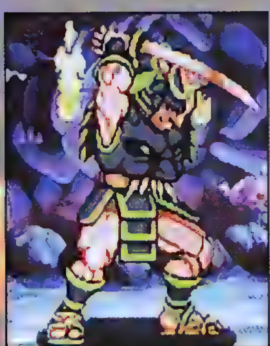
小キック



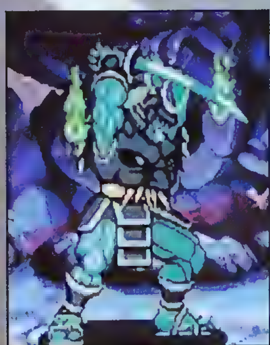
小パンチ



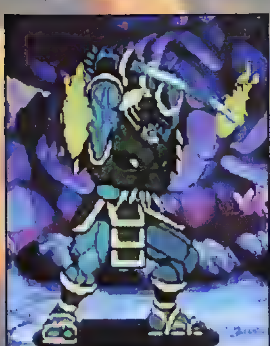
中キック



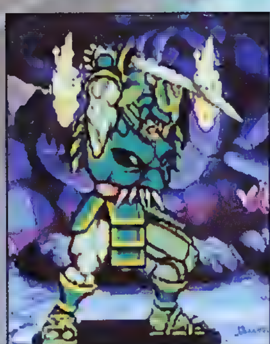
中パンチ



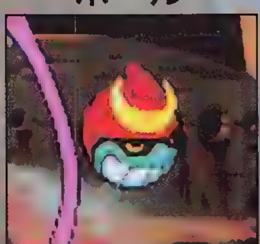
大キック



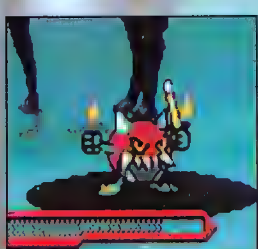
大パンチ



ボール



裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



WIN 勝ち③



WIN 勝ち④





LOSE 負け



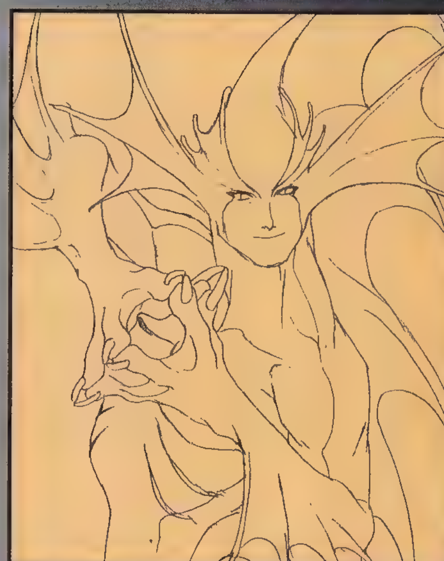
DRAW 引き分け



オルバス

Aulbath

STORY



「海」―そのどこまでも続く庭は、オルバスの家庭に新たな希望と不安をもたらした。かつての住処だった地底湖とは比べ物にならない広さ。一人息子アルバも、好奇心のままに未知の世界を跳びまわる。危なっかしくも微笑ましい息子の成長に、オルバスら両親も水の王国の未来は明るいと確信する。
そして事件は突然に起こった。アルバが行方をくらましたのだ。探索に出たオルバスが発見したものは、恐ろしく疾い海流に遮られた暗黒の空間だった。
「この奥に、アルバが…！待っていろ、今助けにいく!!」
激流の奥にうねる凶々しい邪念。水の王オルバスの、決死の救出劇が始まる。


我が一撃は
水の民の怒りと知れ

通常技

小パンチ


近距離立ち / 斜めジャンプ / 遠距離立ち / しゃがみ / 垂直ジャンプ

中パンチ


近距離立ち / 遠距離立ち / しゃがみ



小キック


近距離立ち / しゃがみ / 斜めジャンプ / 遠距離立ち / 垂直ジャンプ

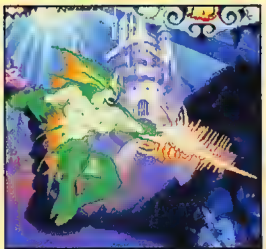
中キック


近距離立ち / しゃがみ / 遠距離立ち

Aulbath

斜めジャンプ

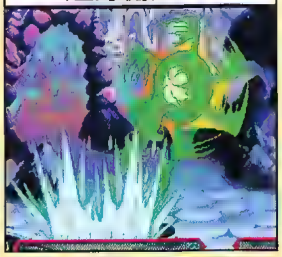




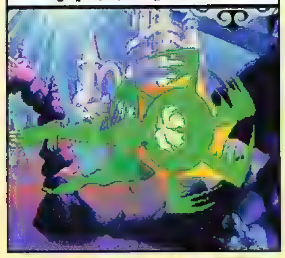
垂直ジャンプ

大パンチ

近距離立ち

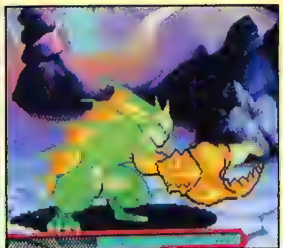


斜めジャンプ

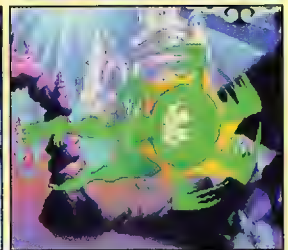




遠距離立ち



しゃがみ



垂直ジャンプ

大キック

近距離立ち

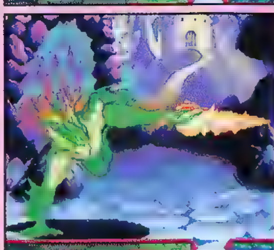


しゃがみ

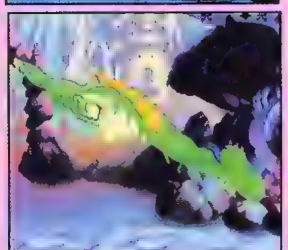


ジャンプ



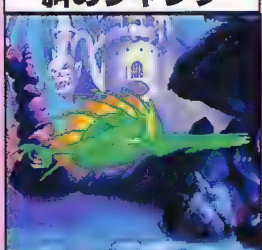


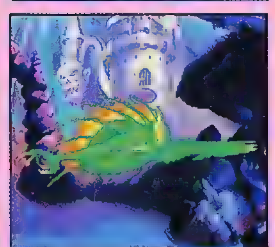
遠距離立ち



ジャンプ中下方向

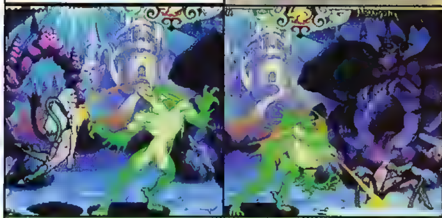
斜めジャンプ

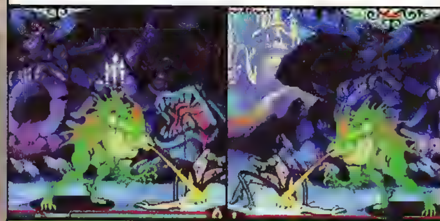


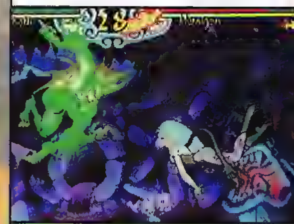


垂直ジャンプ

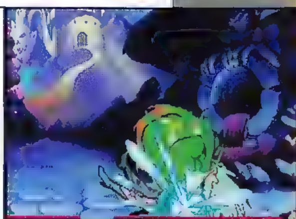
通常投げ

パンチ投げ

敵の近くで⬅or➡＋中Por大P

パンチ投げ（×2）

投げて叩きつける寸前にレバー逆

空中パンチ投げ

空中の敵近くで⬆以外+中Por大P

特殊技

追い打ち

相手ダウン時⬆＋K

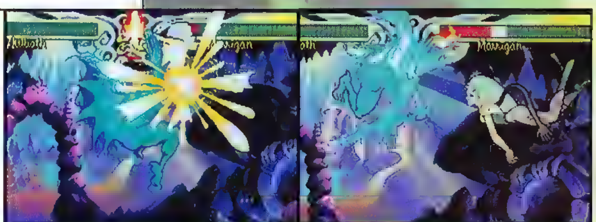
追い打ち ES版

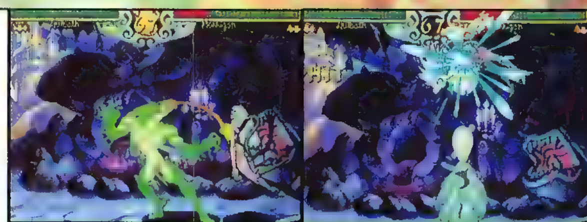
相手ダウン時⬆＋KK★

必殺技

クリスタルランサー

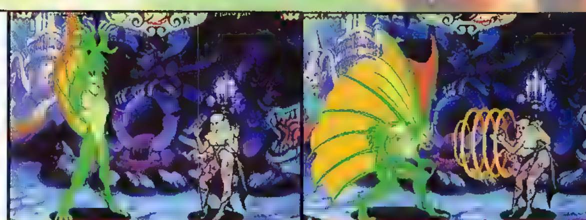
➡↘⬇↙⬅＋中Por大P

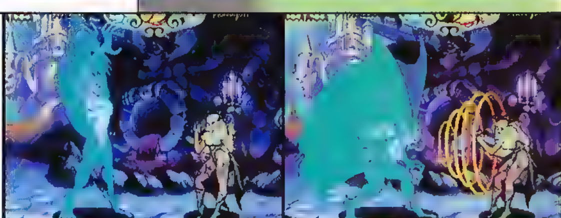
クリスタルランサー ES版

➡↘⬇↙⬅＋PP★

必殺投げ

➡↘⬇↙⬅＋中Kor大K

真珠投げ ES版

➡↘⬇↙⬅＋KK★

ソニックウェーブ

⬅溜め➡＋P

ソニックウェーブ ES版

⬅溜め➡＋PP★

ポイズンブレス

⬅溜め➡＋K

ポイズンブレス ES版

⬅溜め➡＋KK★

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

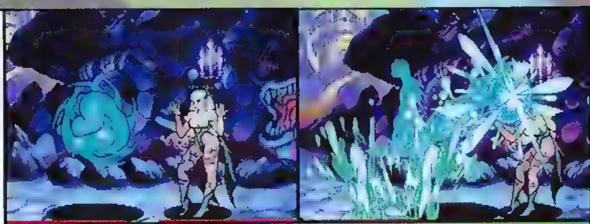
ソニックウェーブ、ポイズンブレスの各技は、ボタンによって飛距離が変わる。大の方がより遠くへいく。
　トリックフィッシュはガードキャンセル技なのでコマンドが２つ。通常はどちらでも出るが、ガードキャンセルは➡⬇➘＋Ｋでのみ出るようだ。
　ＥＸ技のウォータージェイルは、ガード不能で、避けるしかない技。当たると中に相手を取り込み、しばらく動けなくする。同じくアクアスプレッドはパンチボタン押しっぱなしで、放した位置で発動、水柱が立つ。キックでは、技を出した瞬間に相手がいた位置まで行き自動的に発動するぞ。もう一つのＥＸ技は、そう、あれだ。でも実用度は…。あとここには載ってないが、ダッシュ中に大パンチ攻撃がある。

トリックフィッシュ



⬅⬅＋Ｋor➡⬇➘＋Ｋ

トリックフィッシュＥＳ版



⬅⬅＋ＫＫor➡⬇➘＋ＫＫ★

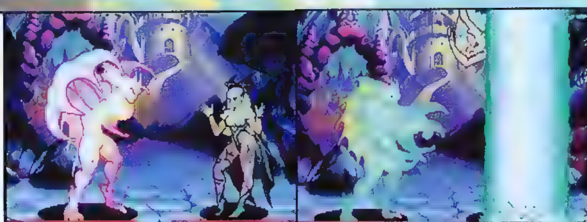
ＥＸ必殺技

隠しＥＸ技



ＳＥＣＲＥＴコマンド

アクアスプレッド



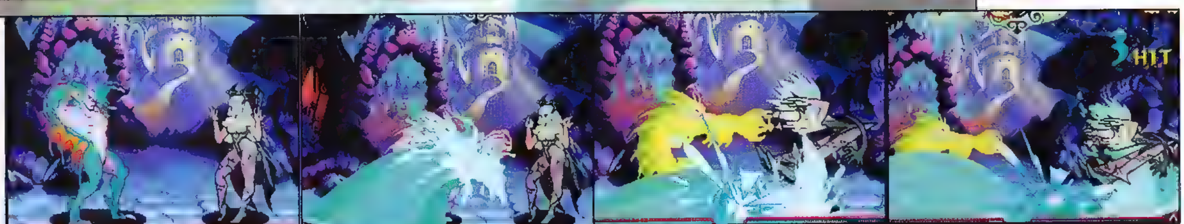
➡➘⬇＋ＰＰorＫＫ★

ウォータージェイル



➡⬇➘＋ＰＰ★

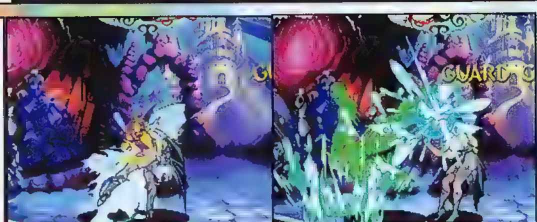
シーレイジ



⬅⬋⬇➘➡＋ＰＰ★

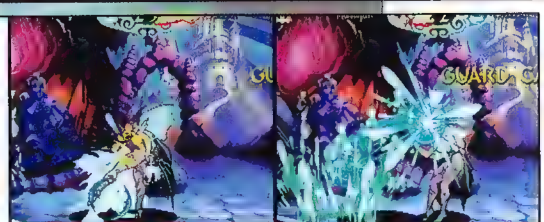
ガードキャンセル

トリックフィッシュ



➡⬇➘＋Ｋ

トリックフィッシュＥＳ版

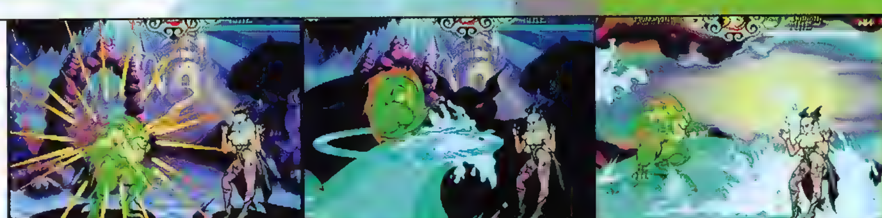


➡⬇➘＋ＫＫ★

オルバスのダークフォースは大波とともにカブトガニにまたがり登場、相手の攻撃をくらってものけぞらない（ダメージはくらう）という、いわゆるスーパーアーマータイプ。このため相手の反撃をくらっても攻撃がとぎれない。波はほぼ相手の背丈なみにあり、レバー上下で自分の高さを調整できる。

ダークフォース

オーシャンレイジ



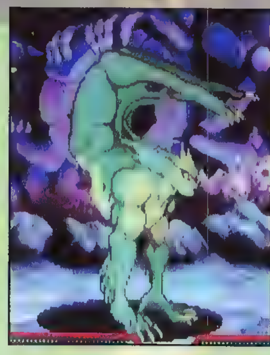
ＰＫ★

グラフィックコレクション

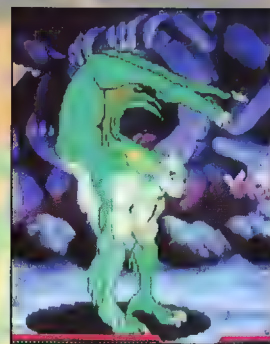
勝ちデモ



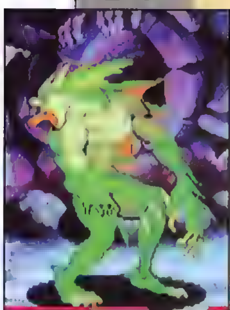
キック3つ同時押し



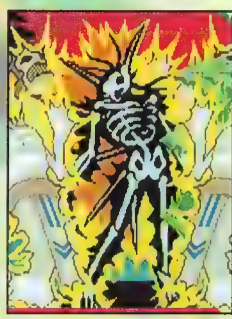
パンチ3つ同時押し



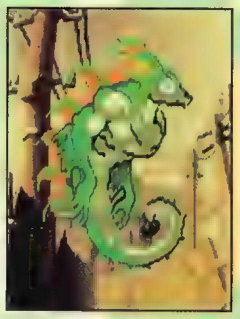
やられ



感電



燃え



挑発



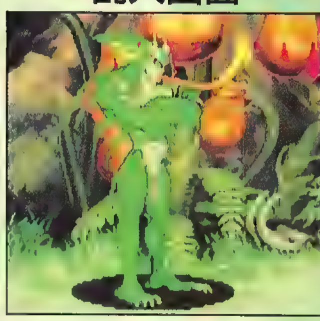
石化



ハチ刺され



乱入画面



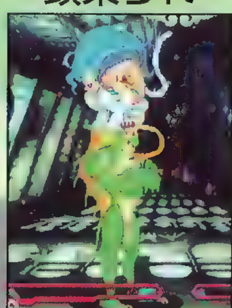
毒



リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石

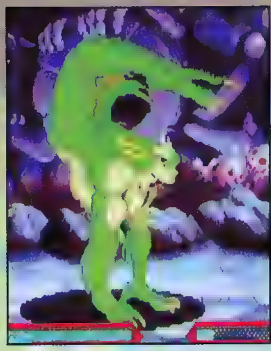


Aulbath

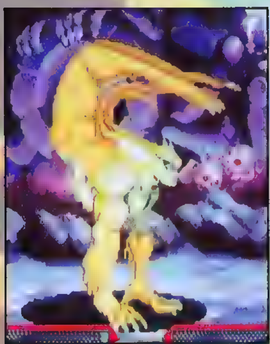
小キック



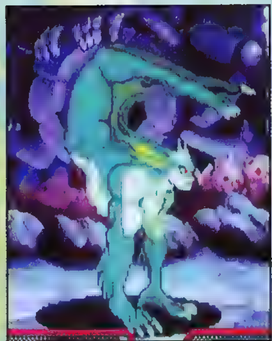
小パンチ



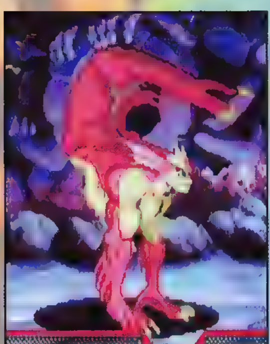
中キック



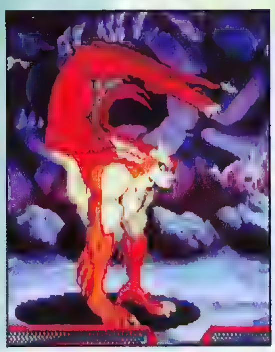
中パンチ



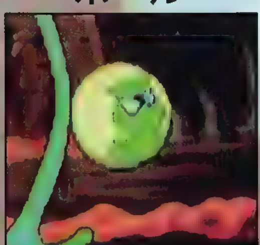
大キック



大パンチ



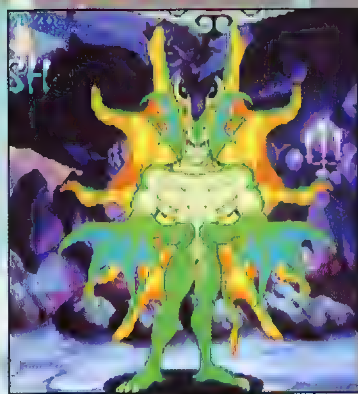
ボール



裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②

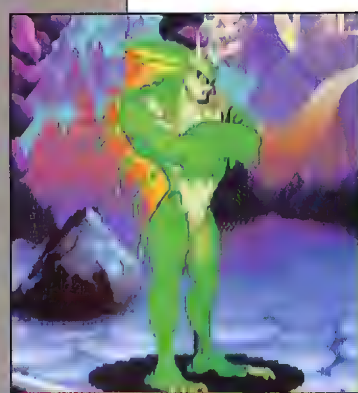


WIN 勝ち③





LOSE 負け



DRAW 引き分け



サスカッチ

Sasquatch

STORY

「人間界をセイフクする」という当初の野望（？）もすっかり忘れ、かつてない味覚の至福『バナナ』を得て人間との交流を深めつつあるビッグフット族。
村から歩いて４日のところにある人間の街から帰ってきたサスカッチは、信じられない光景を目の当たりにした。村の中央部が大きく陥落し、真っ黒な穴が口を開いていた。さらには、100人近くいた村人の姿も消えていたのだ。
「こりゃあ…何か悪いことを考えてるヤツがいるに違いねぇ！」
なまっていた体を武者震いさせ、サスカッチは勢いよく穴に飛び込む。
闇の向こうに、激しい魂の奪い合いが待つとも知らず…。




こんな時
バナナがありゃあ
最高なのになあ

通常技

小パンチ

近距離立ち



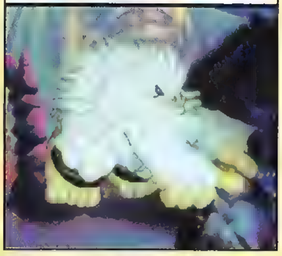
遠距離立ち



しゃがみ



斜めジャンプ

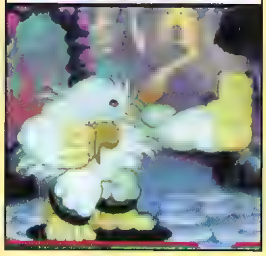


垂直ジャンプ



中パンチ

近距離立ち



遠距離立ち



しゃがみ





小キック

近距離立ち



しゃがみ



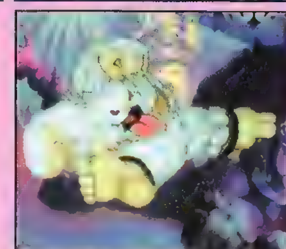
斜めジャンプ



遠距離立ち



垂直ジャンプ

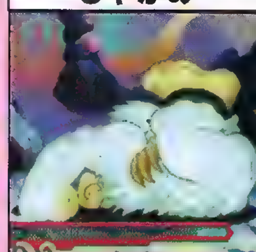


中キック

近距離立ち



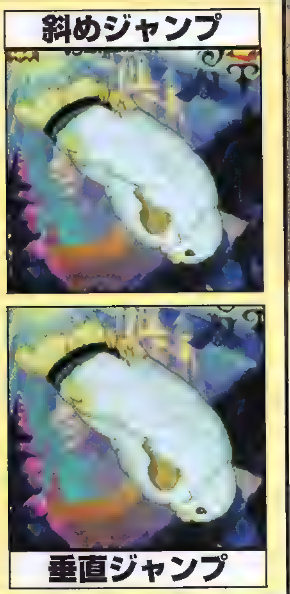
しゃがみ



遠距離立ち

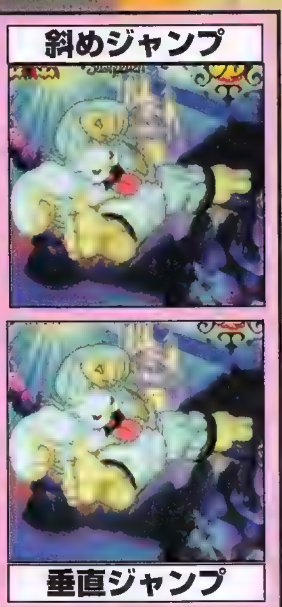


Sasquatch


斜めジャンプ
垂直ジャンプ

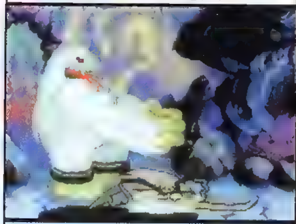

近距離立ち
大パンチ
斜めジャンプ
遠距離立ち
しゃがみ
垂直ジャンプ


近距離立ち
しゃがみ
斜めジャンプ
大キック
遠距離立ち
垂直ジャンプ


斜めジャンプ
垂直ジャンプ

通常投げ

大パンチ投げ



敵の近くで⬅or➡＋大P

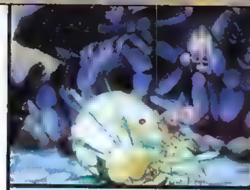
空中パンチ投げ



空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

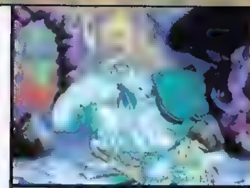
特殊技

追い打ち



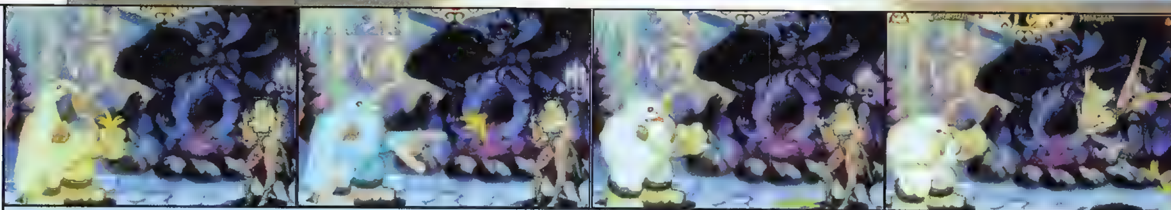
相手ダウン時⬆＋K

追い打ちES版



相手ダウン時⬆＋KK★

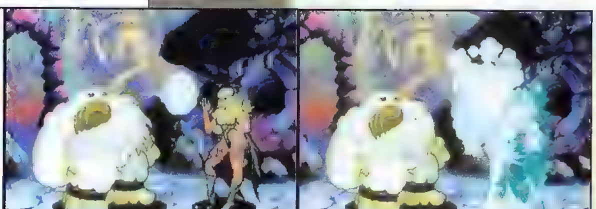
隠し特殊技



SECRETコマンド

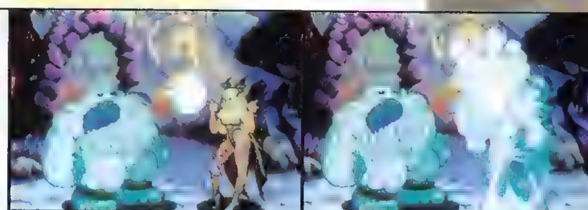
必殺技

ビッグブレス



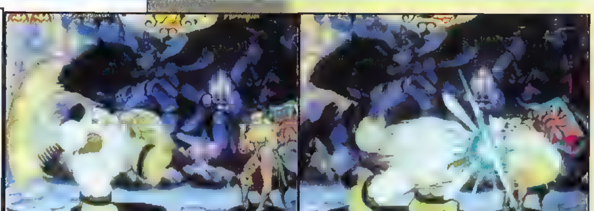
⬇⬊➡＋P

ビッグブレスES版



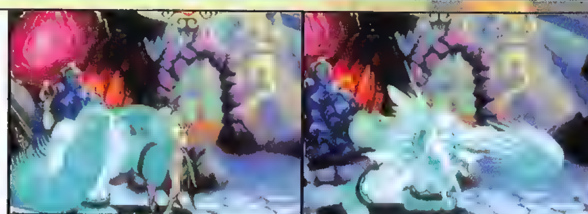
⬇⬊➡＋PP★

ビッグブロウ



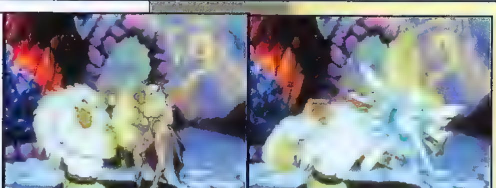
➡⬇⬊＋P（溜め可能）

ビッグブロウES版



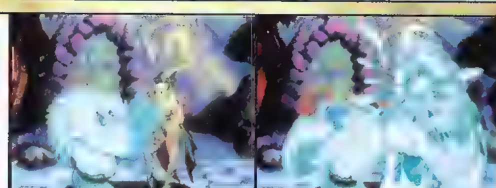
➡⬇⬊＋PP（溜め可能）★

ビッグタイフーン



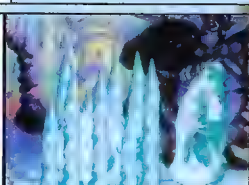
➡⬇⬊＋K

ビッグタイフーンES版



➡⬇⬊＋KK★

ビッグタワーズ



⬇⬇＋P

ビッグタワーズES版



⬇⬇＋PP★

食べ終わったバナナの皮を相手に向かって放り投げる、特殊隠し技が今回加わった。直撃しなかった場合、しばらくその場に残って相手が触れるとダウンさせられる。しかもなんとガード不能。

ビッグブレスはあたれば相手を凍らせる。ただ凍った相手に対する追い打ちはEX版のみ可能。ビッグブロウは、ボタン押しっぱなしで威力が上がるぞ。ビッグブランチで凍らせたあとには、相変わらず追い打ちが安定。

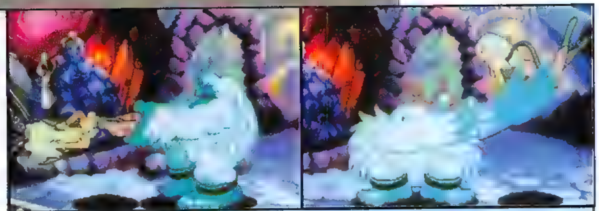
新EX技のビッグスレッジは、相手をイヌゾリのソリにして引きずりまわし、最後はヒップアタックでしめるという、この世のものとは思えぬ豪快技。ぜひ一度その目で確かめよう。ジャンプしながらの入力が楽。ビッグアイスバーンも相変わらずガード不能技だ。

ビッグスイング



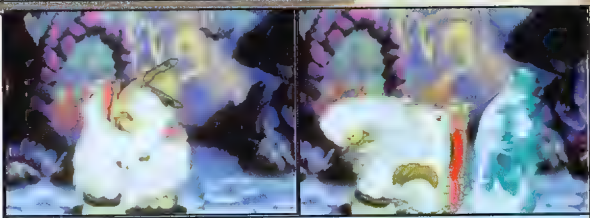
レバー一回転＋K（投）

ビッグスイングES版



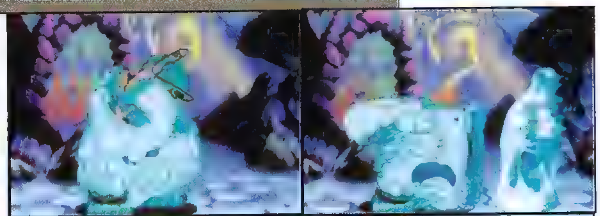
レバー一回転＋KK★

ビッグブランチ



➡↘⬇↙⬅＋P（投）

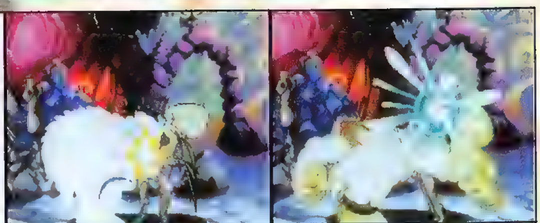
ビッグブランチES版



➡↘⬇↙⬅＋PP★

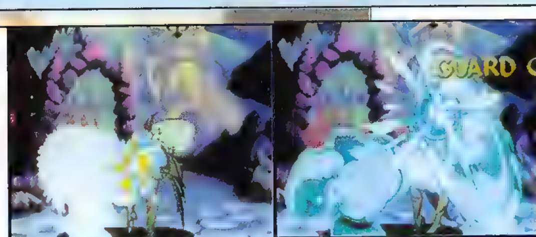
ガードキャンセル

ビッグタイフーン



➡⬇↘＋K

ビッグタイフーンES版



➡⬇↘＋KK★

ダークフォース

ビッグレジスター



PK★

サスカッチのダークフォースはいわゆるスーパーアーマー。相手の攻撃を受けてものけぞらず、攻撃が途切れない（ダメージは受ける）。ただし、大ボタンで発動させると、パンチボタンで爆発するペンギン爆弾軍団が現れ、こちらの動きについてくるものに。イカスぞ。

EX必殺技

ビッグフリーザー



⬅↙⬇↘➡＋PP★

ビッグアイスバーン



⬅↙⬇↘➡＋KK★

ビッグスレッジ

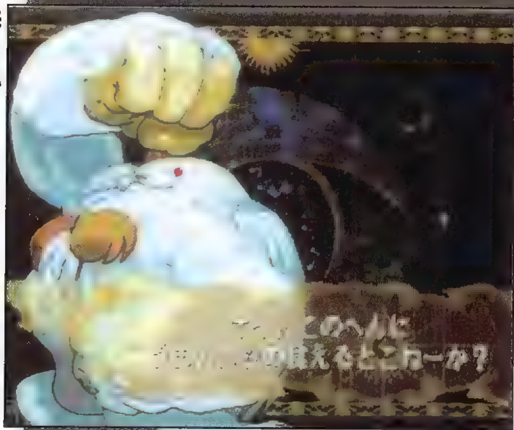


レバー二回転＋KK★

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

グラフィックコレクション

勝ちデモ



キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し



やられ



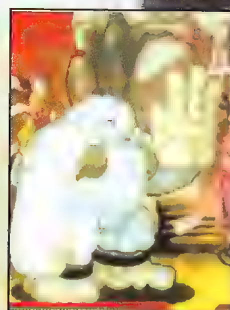
感電



燃え



挑発



石化



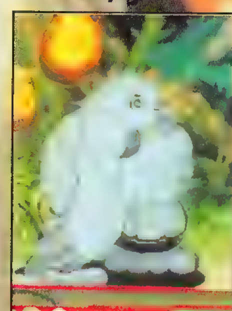
ハチ刺され



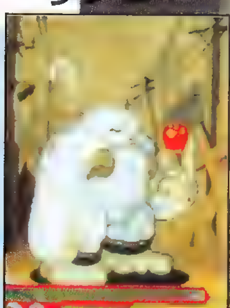
乱入画面



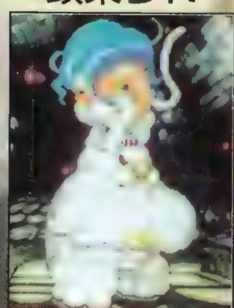
毒



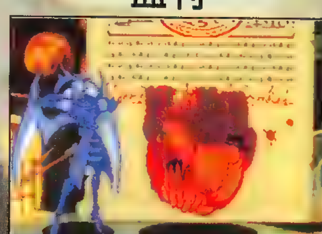
リンゴ？



頭乗られ



血判



闇魔石



Sasquatch

COLOR VARIATION

小キック



小パンチ



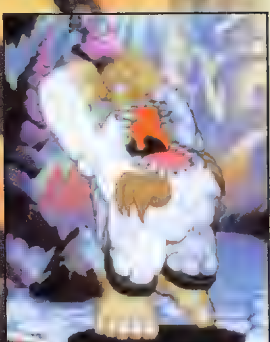
中キック



中パンチ



大キック



大パンチ



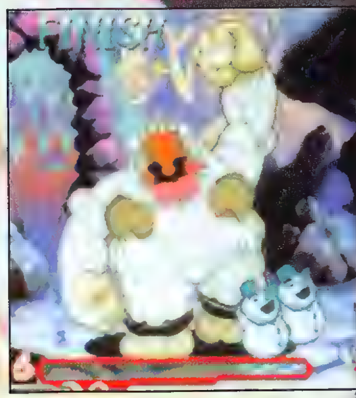
ボール



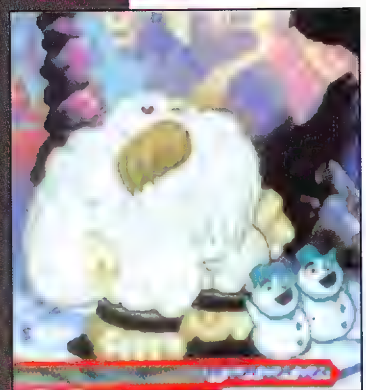
裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②

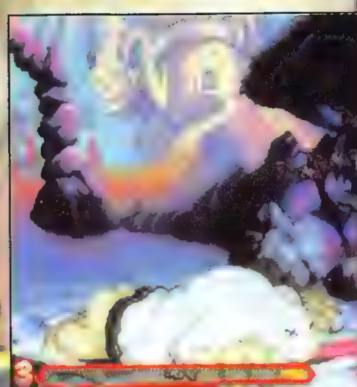


WIN 勝ち③

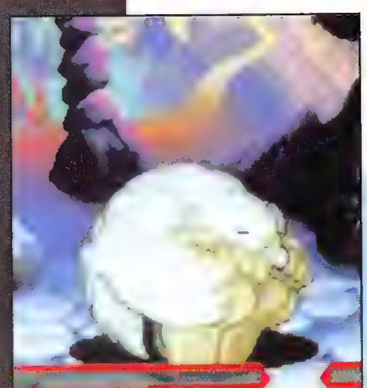


WIN 勝ち④





LOSE 負け



DRAW 引き分け



レイレイ

Lei-Lei

STORY



とある国に住む、ある仲のいい双子の姉妹。２人は16歳の誕生日の夜に同じ夢を見る。翌朝、不思議な力がみなぎるのを感じ、顔を見合わせる。
さらにその夜のこと、２人は今度は悪夢にうなされ、意識不明状態に陥る。
あっと言う間に彼女らの意識は見知らぬ空間へと飛ばされる。
気づくと彼女らは奇妙な衣装を身につけていた。２人は徐々に、意識に刻まれた前世の能力…「異形転身の術」によって得たパワーを取り戻してゆく。
この世界から戻るには、姉妹が力を合わせねばならない。そう悟った２人は、自分たちの能力に戸惑いながらも魔物の蠢く闇の中を進む。


なんかタイヘンなこ
とになってますが
サヨナラー

通常技

小パンチ

斜めジャンプ



立ち


しゃがみ

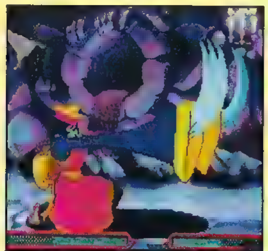

垂直ジャンプ

中パンチ

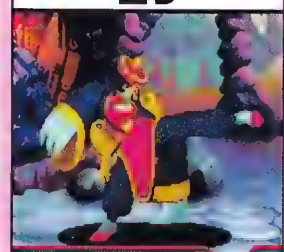
立ち



レバー➡入れ


しゃがみ

小キック

立ち


しゃがみ


斜めジャンプ



垂直ジャンプ

中キック

立ち


しゃがみ


Lei-Lei

斜めジャンプ

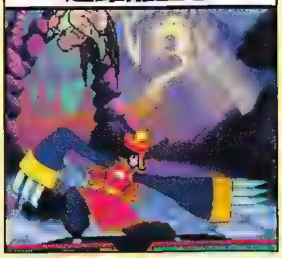




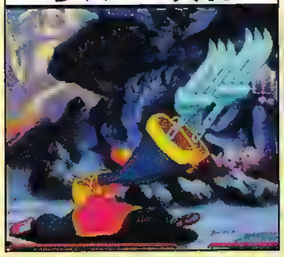
垂直ジャンプ

大パンチ

近距離立ち



レバー➡入れ



斜めジャンプ

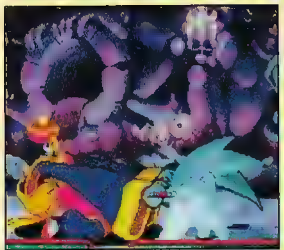




遠距離立ち



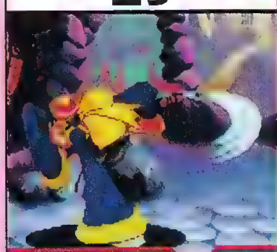
しゃがみ



垂直ジャンプ

大キック

立ち



しゃがみ



斜めジャンプ





垂直ジャンプ

斜めジャンプ

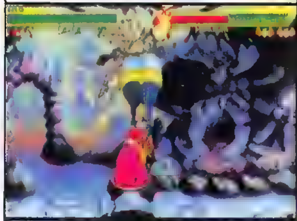




垂直ジャンプ

通常投げ

通常投げ



敵近くで←or→＋中Por大P
（敵近くで←or→＋中Kor大K）

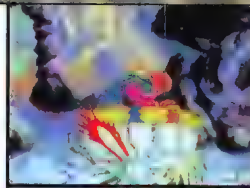
空中パンチ投げ



空中の敵近くで↑以外＋中Por大P

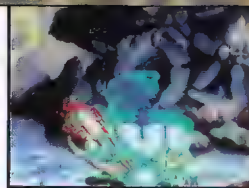
特殊技

追い打ち



相手ダウン時↑＋K

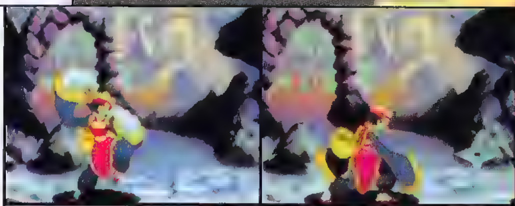
追い打ちES版



相手ダウン時↑＋KK★

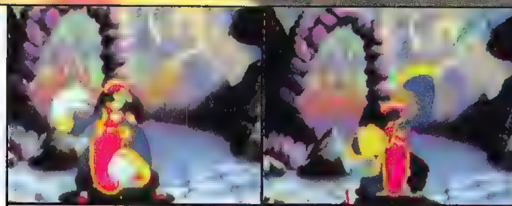
必殺技

暗器砲（横）



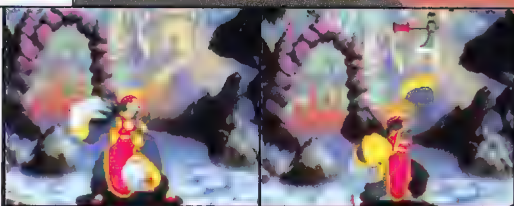
↓↘→＋小P

暗器砲（斜め）



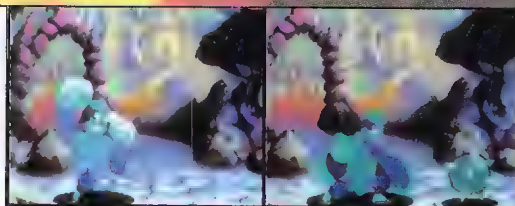
↓↘→＋中P

暗器砲（上）



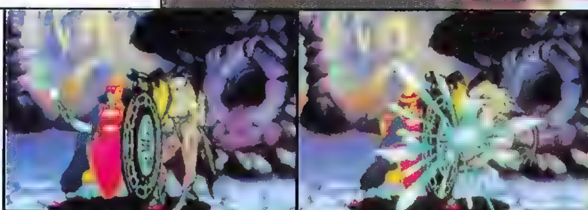
↓↘→＋大P

暗器砲（ES版）



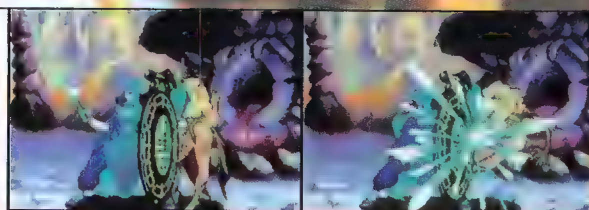
↓↘→＋PP★

返響器



↓↙←＋P

返響器ES版



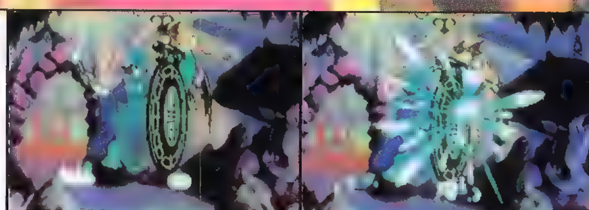
↓↙←＋PP★

返響器（空中）



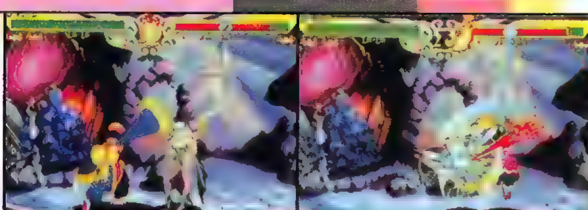
空中で↓↙←＋P

返響器（空中）ES版



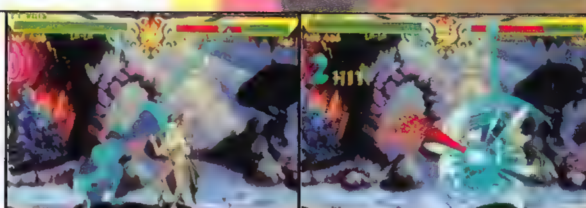
空中で↓↙←＋PP★

旋風舞



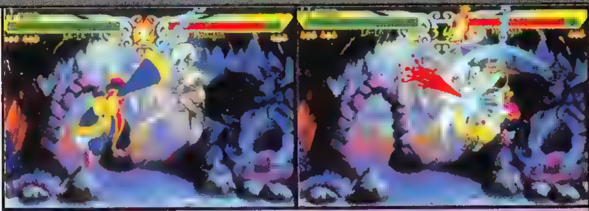
→↓↘＋P

旋風舞ES版



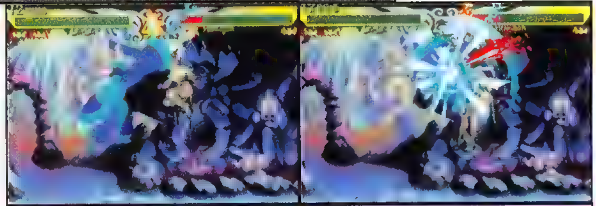
→↓↘＋PP★

旋風舞（空中）



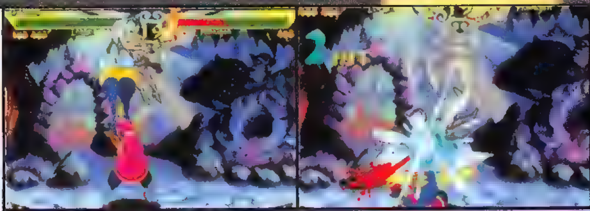
空中で➡⬇↘＋P

旋風舞（空中）ES版



空中で➡⬇↘＋PP★

放天撃



➡↘⬇↙⬅＋中Por大P（投）

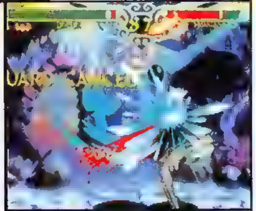
ガードキャンセル

旋風舞



➡⬇↘＋P

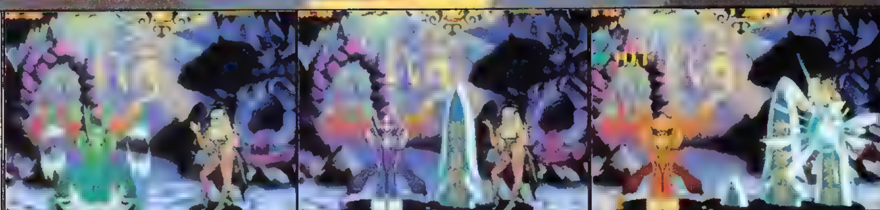
旋風舞ES版



➡⬇↘＋PP★

EX必殺技

地霊刀



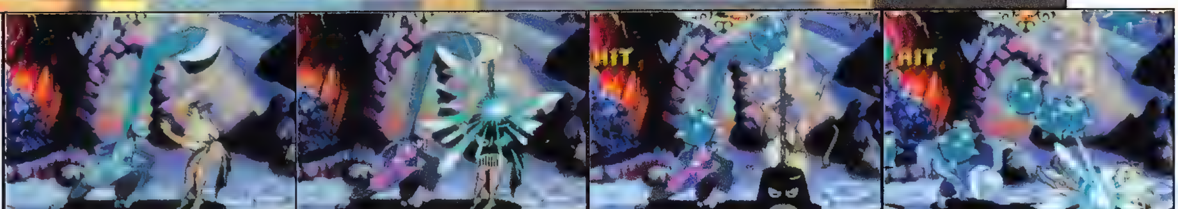
⬅↙⬇↘➡＋KK★

中華弾



⬅↙⬇↘➡＋PP★

天雷破



小K大K中P中P⬆★

レイレイもダッシュにクセがある。通常のダッシュは消えてしまい、出現地点にヌっと現れる。また、彼女も空中ダッシュが可能なキャラだ。

技表にある通り、暗器砲は小、中、大で軌道が異なる。大暗器砲はしゃがみガード不可の飛び道具だ。ちなみ相手をピヨらせるアイテムは中、大以外では出ない。アイテムの出現順には法則性があるので覚えよう。ピヨらせるアイテムはグラフィックスページ参照。

返響器は、通常はドラの超音波（？）で相手にダメージを与える技だが、飛び道具を跳ね返すこともできる技だ。

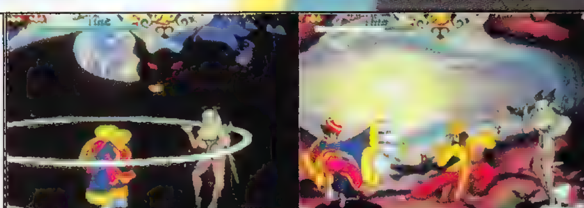
旋風舞はヒット中ボタン連打でヒット数を増やせる。

今回加わったEX技、中華弾は時限爆弾を相手に向けて転がす、というもの。爆発までの時間がかなりあるようだ。

ダークフォース

レイレイのダークフォースはお姉さんのリンリンがお札でなくなり、レイレイの力を暴走させてしまう、というもの。必殺技系は使えないが、通常技がいつもとは違うボタンになるほか、いわゆるスーパーアーマー状態になり、相手の攻撃をくらってもひるまずに攻撃を続けられるようになる（無敵ではなく、ダメージはくらう）。

離猛魂



PK★



DF後小K

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

グラフィックコレクション

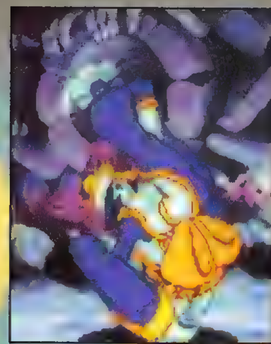
勝ちデモ



キック3つ同時押し

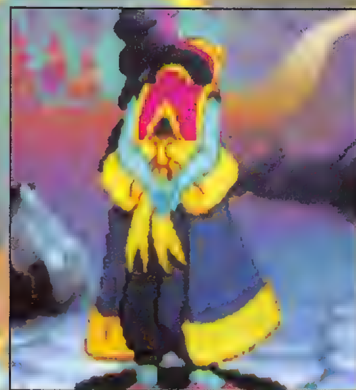


パンチ3つ同時押し



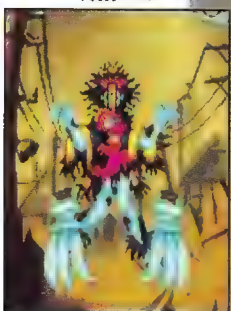


LOSE 負け



DRAW 引き分け

燃え



挑発



ハチ刺され



毒



乱入画面



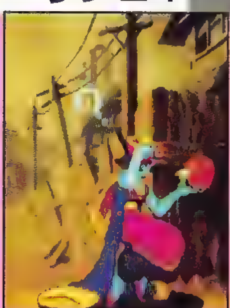
やられ



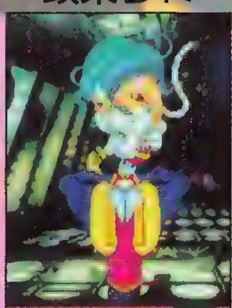
感電



リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石



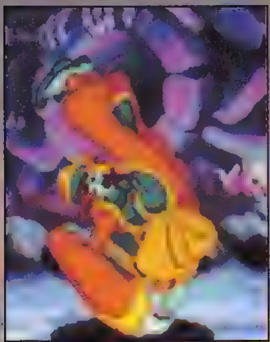
石化



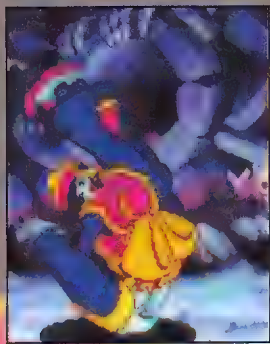
Lei-Lei

COLOR VARIATION

小キック



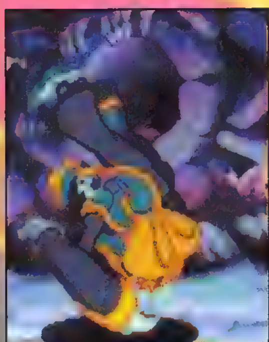
小パンチ



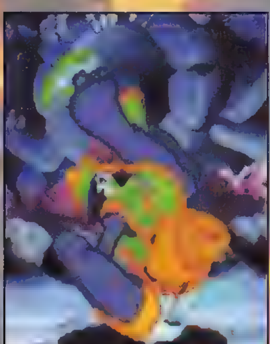
中キック



中パンチ



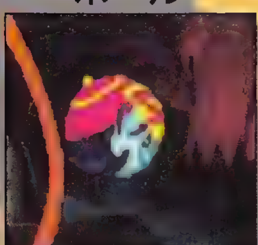
大キック



大パンチ



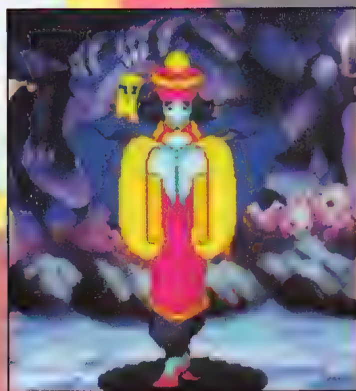
ボール



裁き後



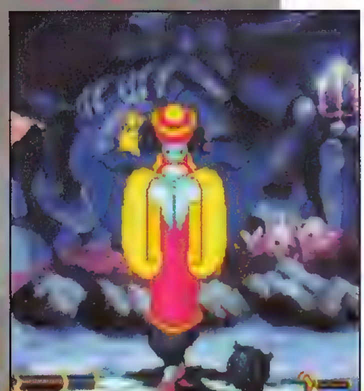
WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



WIN 勝ち③



WIN 勝ち④



WIN 勝ち⑤





ジェダ

Jedah

STORY

魔界の辺境に蘇った彼は、滅亡に瀕する末世の惨状を嘆き、つぶやく。
「争い、奪いあうことのなんと無意味で愚かなことよ。この世界を救うのは、私をおいて他に無い。」
すべての生命を等しく救済するには、それらと完全同一化すればよい。たった一つの魂ならば、どんな諍いも起こりえないからだ。
ただ、100余年前の魔王ベリオールとの戦いでの失敗を繰り返さぬためにも、膨大な魂を収めきる堅牢な容器が必要であった。
彼は一計を案じる。まずは礎となる「価値ある魂」の持ち主を集め、我が身と同化し、最終的な容れ物となる「神体」を作り上げるのだ。
慈悲の心を宿し、冥王が闇に降り立った。その空間こそ彼の作り出した魂の檻、「魔次元」であった。
「さぁ、我が魂に組せよ。永遠の安息と平和をもたらそう…！」



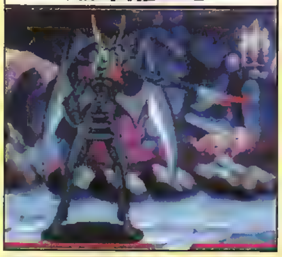


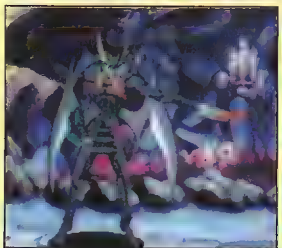
この世界を救うのは
私を置いて
他に無い

通常技

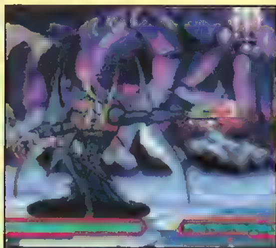
小パンチ

近距離立ち





遠距離立ち



しゃがみ

斜めジャンプ

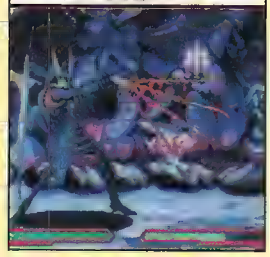


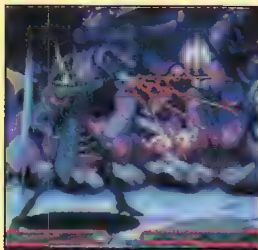


垂直ジャンプ

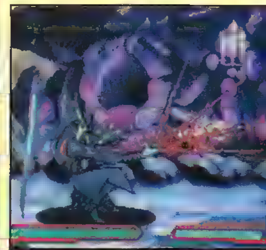
中パンチ

近距離立ち





遠距離立ち

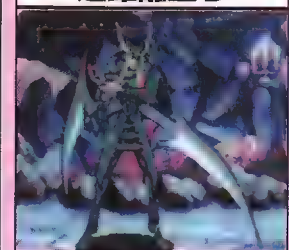


しゃがみ



小キック

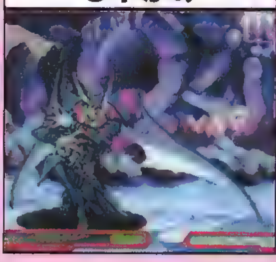
近距離立ち





遠距離立ち

しゃがみ



斜めジャンプ



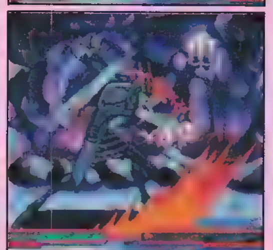


垂直ジャンプ

中キック

近距離立ち





遠距離立ち

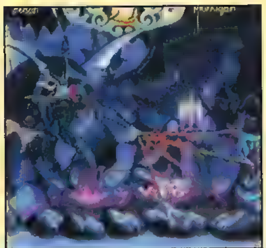
しゃがみ



Jedah

斜めジャンプ

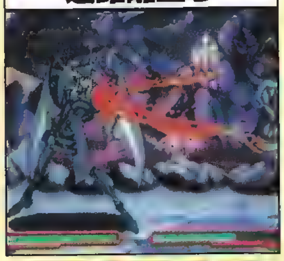




垂直ジャンプ

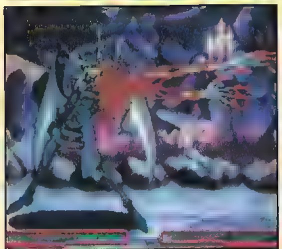
大パンチ

近距離立ち

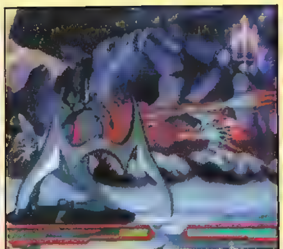


斜めジャンプ

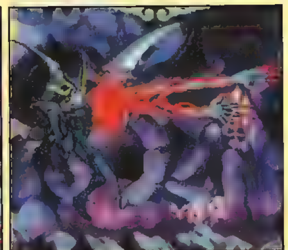




遠距離立ち



しゃがみ



垂直ジャンプ

大キック

近距離立ち

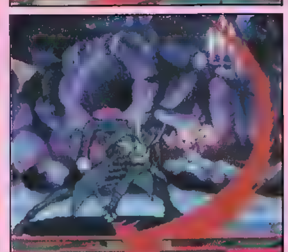


しゃがみ



斜めジャンプ





遠距離立ち



垂直ジャンプ

斜めジャンプ

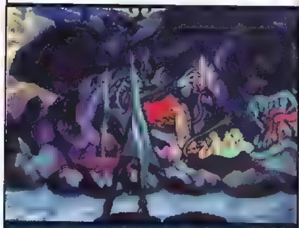




垂直ジャンプ

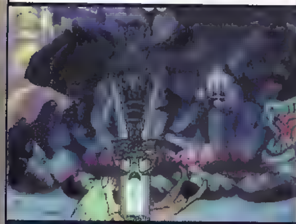
通常投げ

パンチ投げ



敵近くで⬅or➡＋中Por大P

空中パンチ投げ



空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

このキャラも空中ダッシュがある。ちょっと特殊で常に画面の天地センターあたりをめがけて飛ぶ。イラ=スピンタは自分が空中にいる状態で使用する技。相手は地上でも空中でもかまわない。入力後、すぐにPを押すと投げではなく、回転鋸状態になって相手に突っ込んでゆく。

ディオ=セーガは自分の前に回転するカマ(?)をしばらく出現させておく。ボタンにより出現位置が異なり、大が一番高い位置で、小が一番低い位置に出る。空中だとこの逆。

ＥＸ必殺技のプロヴァ=ディ=セルヴォは、技がでたあとＫボタンを押した位置で発動する。押さないと画面外に消えてしまうぞ。

必殺技

ネロ=ファティカ



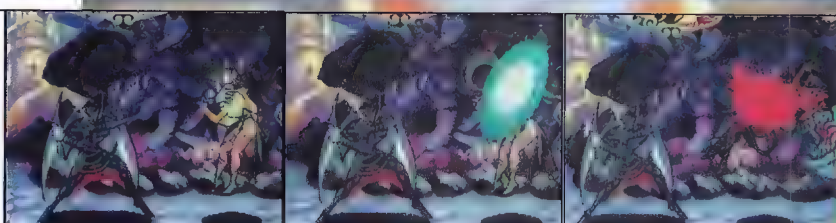
⬇↙⬅＋Ｐ(投)

ネロ=ファティカES版



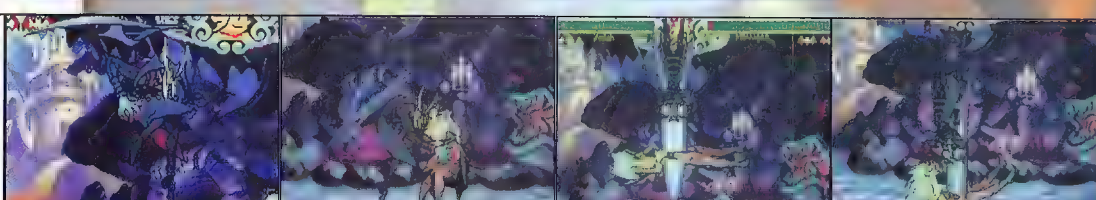
⬇↙⬅＋ＰＰ★

必殺投げ



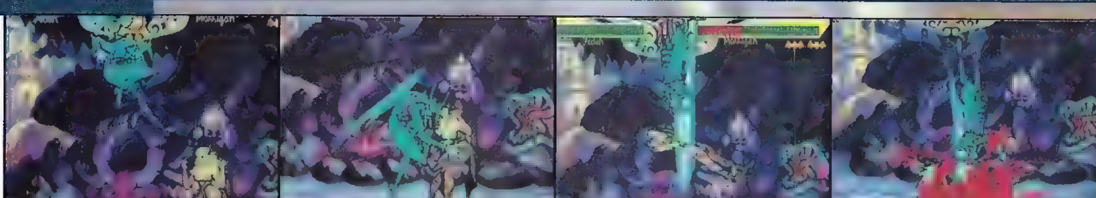
➡↘⬇↙⬅＋中Ｋor大Ｋ（投）

イラ=スピンタ(空中投げ)



空中で➡↘⬇↙⬅＋Ｋ

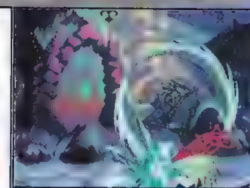
イラ=スピンタ(空中投げ) ES版



➡↘⬇↙⬅＋ＫＫ★

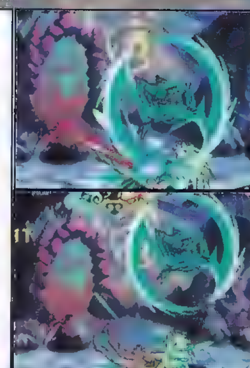
特殊技

追い打ち



相手ダウン時⬆＋Ｋ

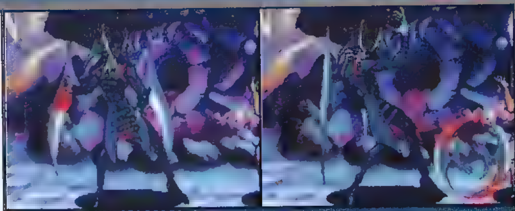
追い打ちES版



相手ダウン時⬆＋ＫＫ★

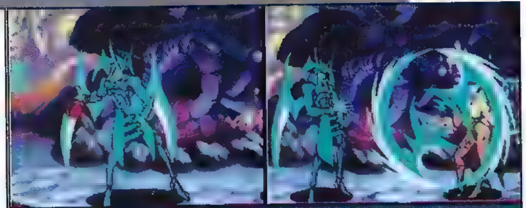
★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

ディオ=セーガ



⬇↘➡＋P

ディオ=セーガ ES版



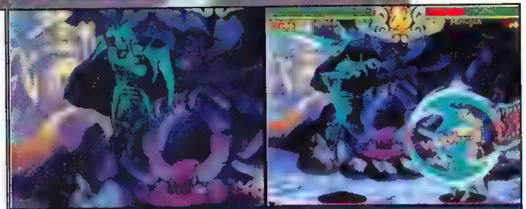
⬇↘➡＋PP★

ディオ=セーガ（空中）



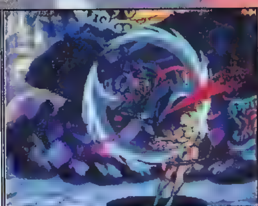
空中で⬇↘➡＋大P

ディオ=セーガ（空中） ES版



空中で⬇↘➡＋PP★

イラ=スピンタ（ノコギリ）



空中で➡↘⬇↙⬅
＋K後P

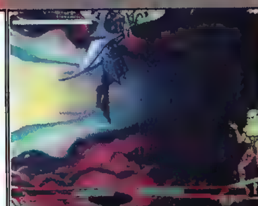
イラ=スピンタ（ノコギリ） ES版



空中で➡↘⬇↙⬅
＋KK後P★

ダークフォース

サントゥアーリオ



PK★

ジェダのダークフォースは空中浮遊。この状態から、ほとんどの技が使用可能。

ガードキャンセル

スプレジオ



➡⬇↘＋P

スプレジオ ES版



➡⬇↘＋PP★

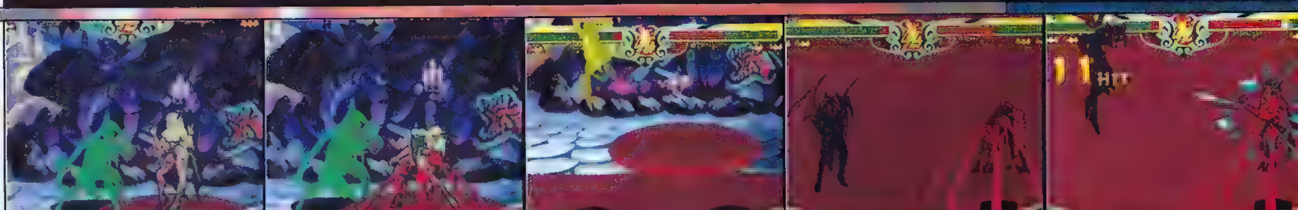
EX必殺技

プロヴァ=ディ=セルヴォ



⬅↙⬇↘➡＋KKの後K★

フィナーレ=ロッソ



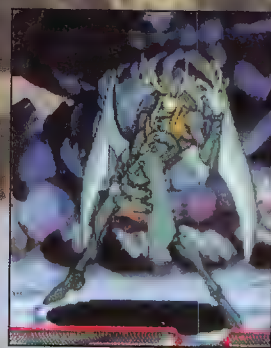
⬇⬇＋PP★

グラフィックコレクション

勝ちデモ



キック3つ同時押し



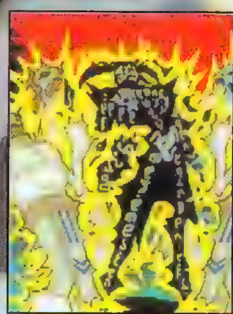
パンチ3つ同時押し



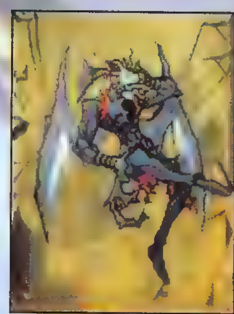
やられ



感電



燃え



挑発



石化



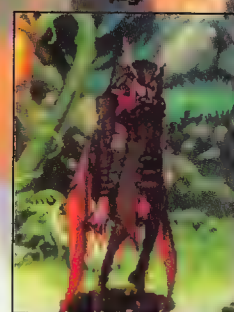
ハチ刺され



乱入画面



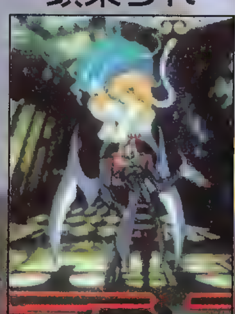
毒



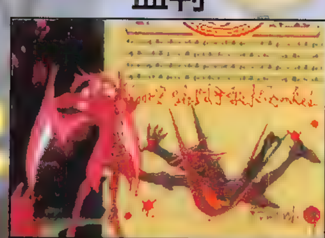
リンゴ?



頭乗られ



血判



閻魔石



Jedah

COLOR VARIATION

小キック



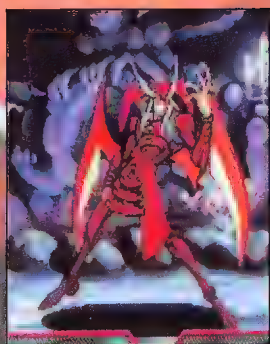
小パンチ



中キック



中パンチ



大キック



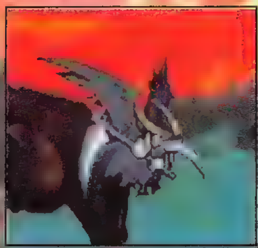
大パンチ



ボール



裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②

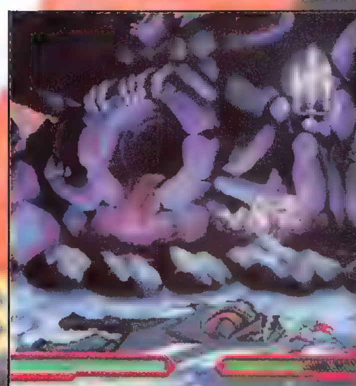


WIN 勝ち③



WIN 勝ち④





LOSE 負け



DRAW 引き分け



リリス
Lilith

STORY

モリガン誕生の際、魔王ベリオールによって封印された魔力の一部。ありあまる力を制御しきれずに自滅するのを危惧してのはからいであった。
300余年を経て、その魔力は封印の闇で魂となり、魔界で気ままに生きるモリガンを見つめるもう一つの人格、リリスとなった。
ジェダはリリスの心に取り入り、「価値ある魂」収集のために「かりそめの体」を与えて協力をうながす。
「やっと…ひとつになるの…ほんとうのからだと…」
ジェダの奸計のために与えられたわずかな時間に、リリスは魂のすべてを託す。

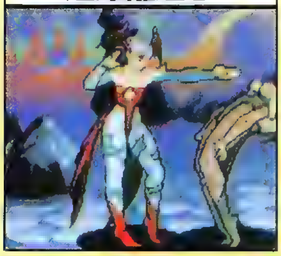



やっと…
ひとつになるの…
本当の体と…

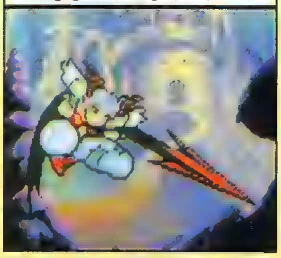
通常技

小パンチ

近距離立ち



斜めジャンプ





遠距離立ち



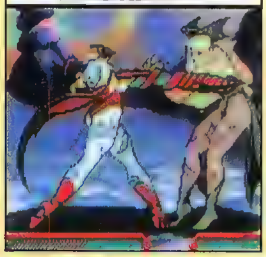
しゃがみ



垂直ジャンプ

中パンチ

近距離立ち

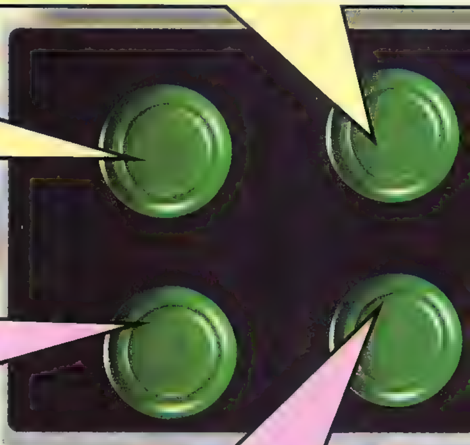




遠距離立ち

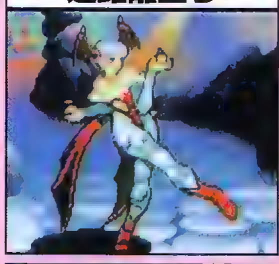


しゃがみ



小キック

近距離立ち



しゃがみ

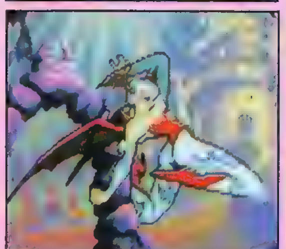


斜めジャンプ





遠距離立ち



垂直ジャンプ

中キック

近距離立ち



しゃがみ





遠距離立ち

Lilith

斜めジャンプ





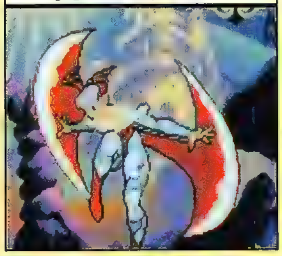
垂直ジャンプ

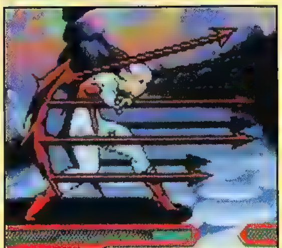
大パンチ

近距離立ち

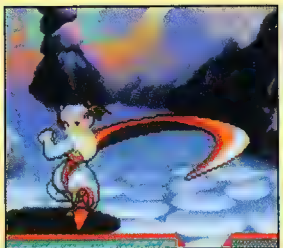


斜めジャンプ

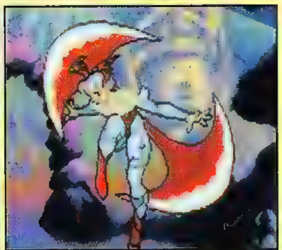




遠距離立ち



しゃがみ



垂直ジャンプ

大キック

近距離立ち



しゃがみ

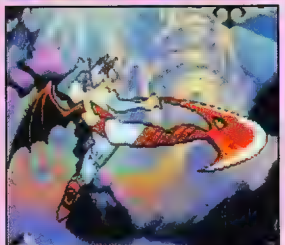


斜めジャンプ



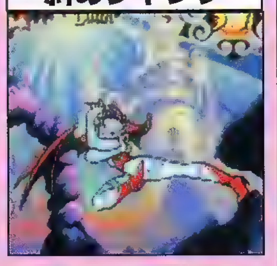


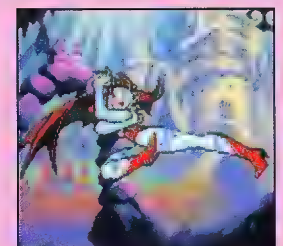
遠距離立ち



垂直ジャンプ

斜めジャンプ

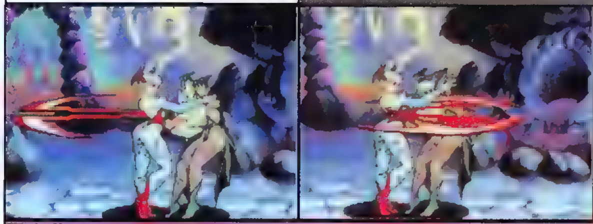




垂直ジャンプ

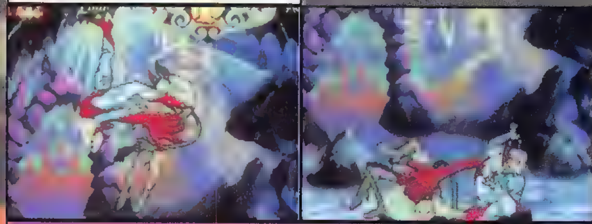
通常投げ

パンチ投げ



敵近くで⬅or➡＋中Por大P

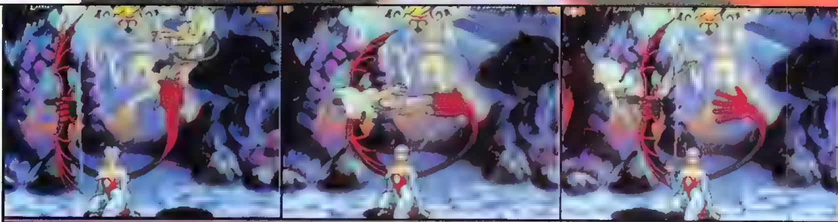
空中パンチ投げ



空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

必殺技

必殺投げ



➡↘⬇↙⬅＋P（投）

必殺投げES版



➡↘⬇↙⬅＋PP★

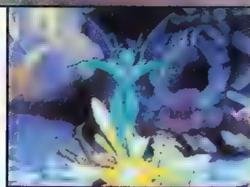
特殊技

追い打ち



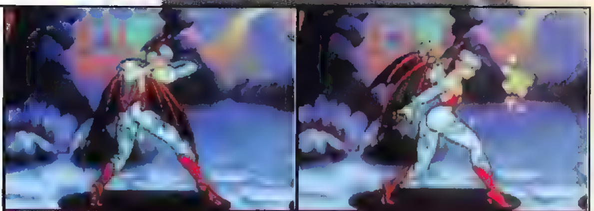
相手ダウン時⬆＋K

追い打ちES版



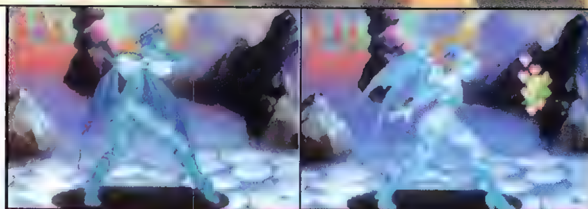
相手ダウン時⬆＋KK★

ソウルフラッシュ



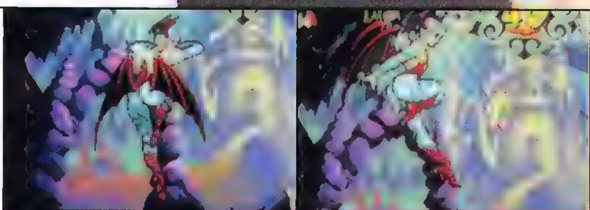
⬇↘➡＋P

ソウルフラッシュES版



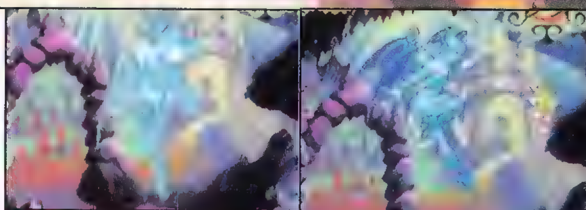
⬇↘➡＋PP★

ソウルフラッシュ（空中）



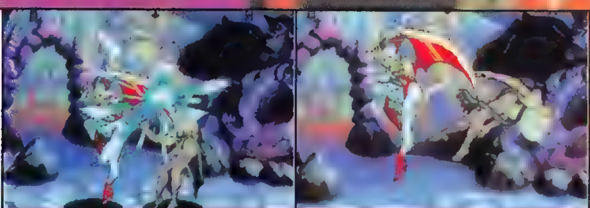
空中で⬇↘➡＋P

ソウルフラッシュ（空中）ES版



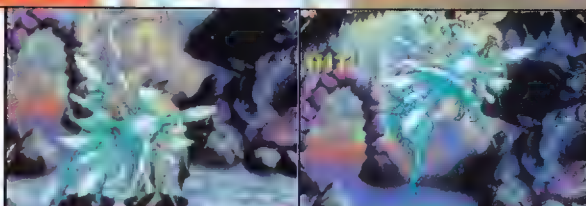
空中で⬇↘➡＋PP★

シャイニングブレイド



➡⬇↘＋P

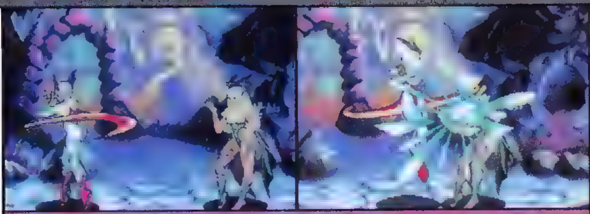
シャイニングブレイドES版



➡⬇↘＋PP★

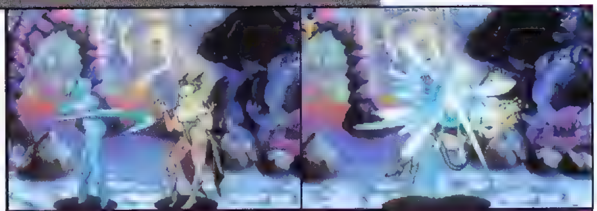
★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

メリーターン



↓↙←＋K

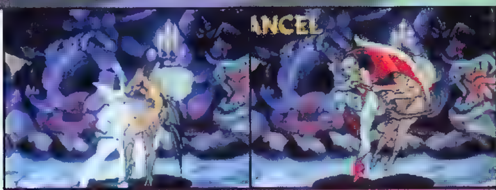
メリーターン ES版



↓↙←＋KK★

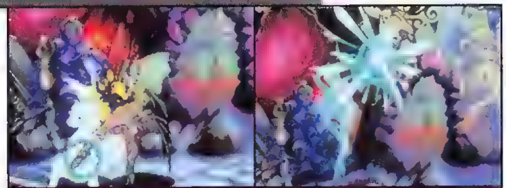
ガードキャンセル

シャイニングブレイド



→↓↘＋P

シャイニングブレイド ES版

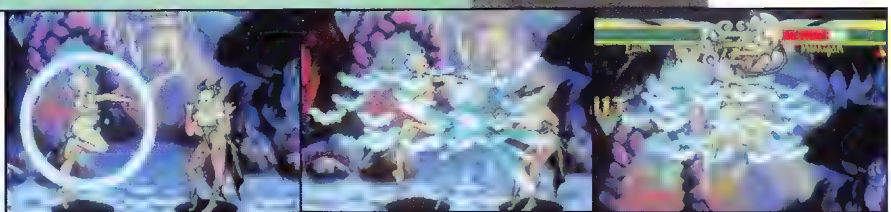


→↓↘＋PP★

基本的にはモリガンとのコンパチキャラ。
必殺技投げは、どのボタンで出すかで跳びつく距離が変わる。大のほうが射程距離は長い。これは必殺技のメリーターンも同じ。
必殺技のソウルフラッシュは小、中、大の順に飛ぶスピードが速くなる。シャイニングブレイドも大で出すとより高く飛び上がる。
リリスの目玉技(?)が隠しＥＸ技だ。相手を強制的に踊らせる。これはリリスの上に表示されるボタンの、光る所をタイミングにあわせて押してゆくと高得点に。得点でダメージも変化する。音楽のテンポをよく聞こう。

ＥＸ必殺技

スプレンダーラブ



→↓↘＋KK★

隠しＥＸ技



SECRETコマンド

ルミナスイリュージョン



小P小P→小K大P★

ルミナスイリュージョン（空中）

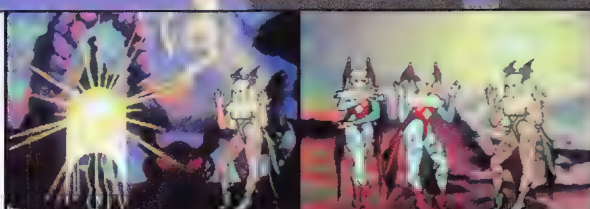


空中で小P小P→小K大P★

リリスのダークフォースは分身だ。小、及び中ボタンで出すと自分の後をついてくる分身、大ボタンで出すと左右から相手をはさむ、モリガンのアストラルビジョン型の分身がそれぞれ現れる。ほとんどの技は通常通り使用可能。

ダークフォース

マインドレスドール



小P小Kor中P中K★

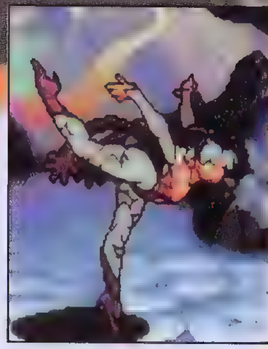


大P大K★

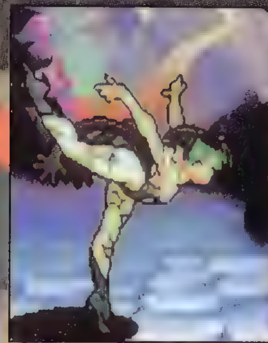
グラフィックコレクション



勝ちデモ



キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し



燃え



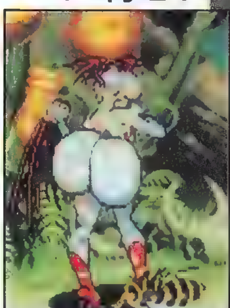
挑発



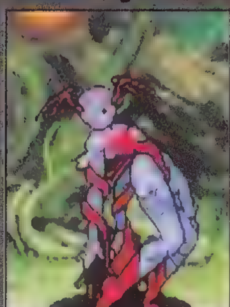
LOSE 負け



DRAW 引き分け



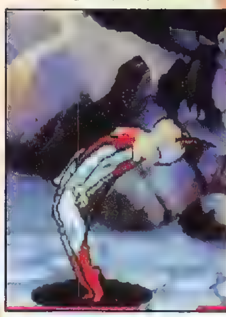
ハチ刺され



毒



乱入画面



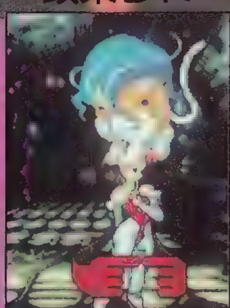
やられ



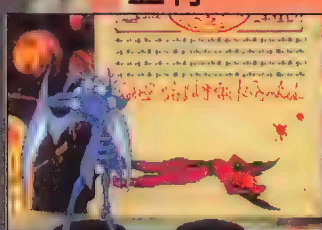
感電



リンゴ？



頭乗られ



血判



閻魔石



石化

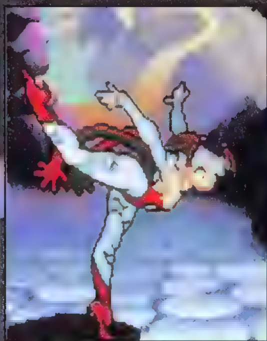
Lilith

COLOR VARIATION

小キック



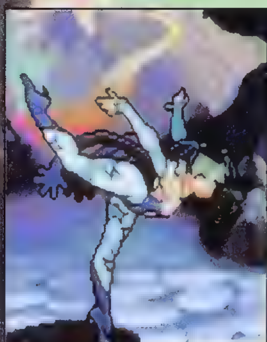
小パンチ



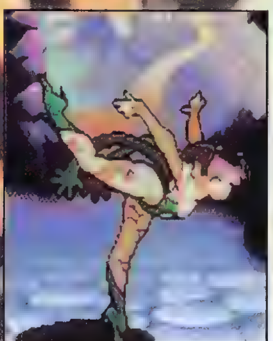
中キック



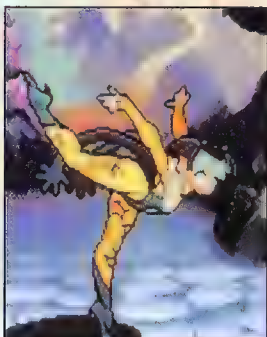
中パンチ



大キック



大パンチ



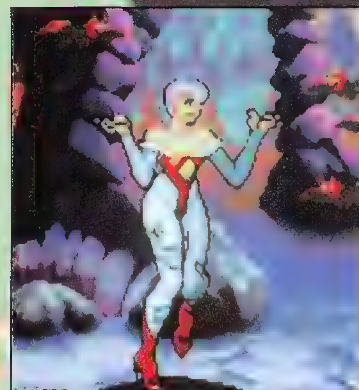
ボール



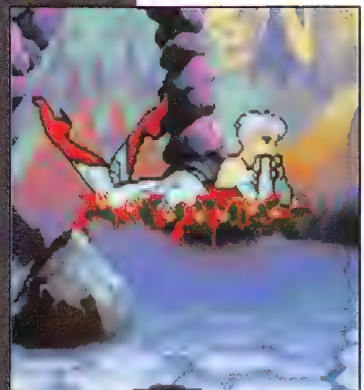
裁き後



WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



WIN 勝ち③



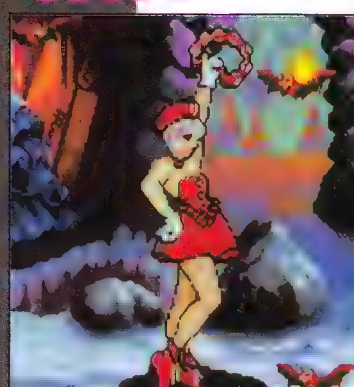
WIN 勝ち④



WIN 勝ち⑤



WIN 勝ち⑥





キュービィ

Q-Bee

STORY



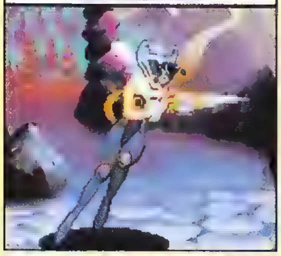
魔界の一画、ドーマ家の領内に生息する魔蟲族の一派、ソウルビー族。領主なきまま彼女らの住処は荒れ果て、個体数は減りつづけた。もはや種の滅亡も時間の問題かと思われた。
「すべてがひとつに還るときがきた…私とともに『魂』を集めるのだ」
永い眠りから目覚めたドーマの主…ジェダの誘いの声が響いた。
「ショクジ　ノ　ジカン　ナノ…」一族の代表キュービィの眼と触覚が、一瞬にして魔次元に捉えられた獲物をサーチする。
食欲と繁殖。際限なき欲望を満たすべく、キュービィの「狩り」が始まる。


ゼンブホシイノ
ナカミ、
ゼンブホシイノ

通常技

小パンチ

近距離立ち

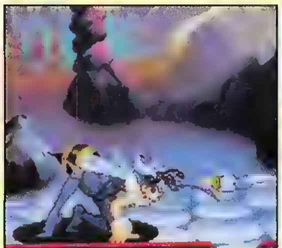


斜めジャンプ





遠距離立ち



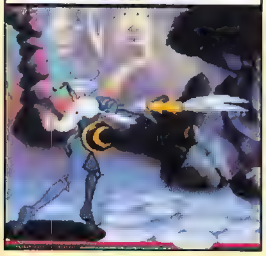
しゃがみ



垂直ジャンプ

中パンチ

近距離立ち





遠距離立ち

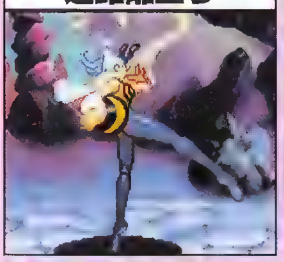


しゃがみ

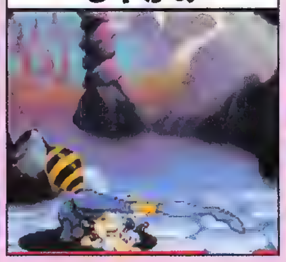


小キック

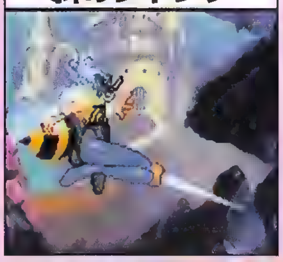
近距離立ち

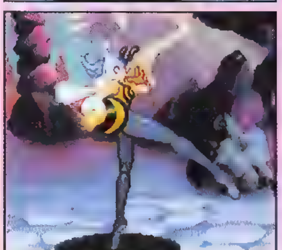


しゃがみ

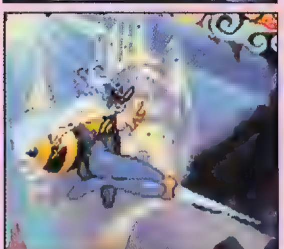


斜めジャンプ





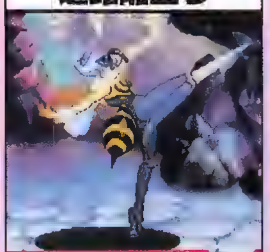
遠距離立ち



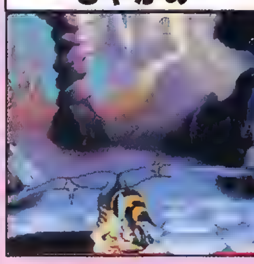
垂直ジャンプ

中キック

近距離立ち



しゃがみ



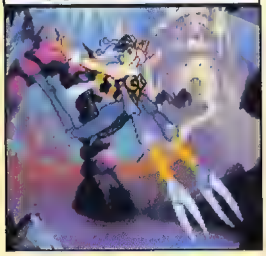


遠距離立ち

Q-Bee

大パンチ

斜めジャンプ



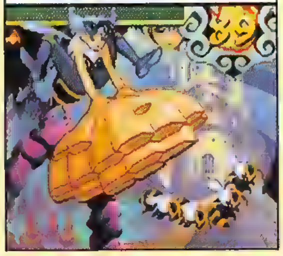


垂直ジャンプ

近距離立ち



斜めジャンプ





遠距離立ち



しゃがみ



垂直ジャンプ

大キック

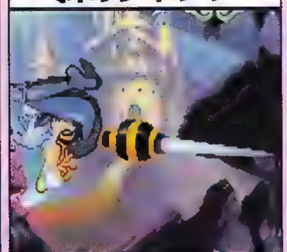
近距離立ち

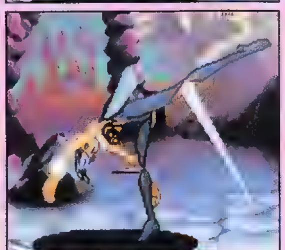


しゃがみ



斜めジャンプ





遠距離立ち



垂直ジャンプ

斜めジャンプ





垂直ジャンプ

通常投げ

パンチ投げ



敵近くで⬅or➡＋中Por大P

空中パンチ投げ



空中の敵近くで⬆以外＋中Por大P

ホバージャンプ



ジャンプ中レバー⬆入れっぱなし

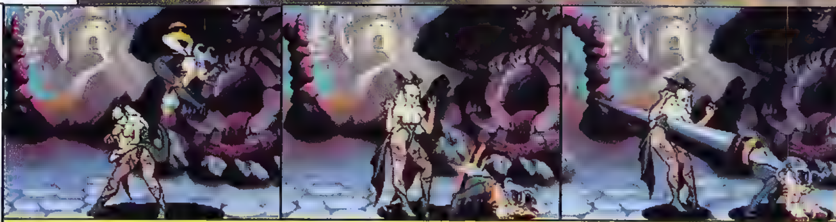
ホーミングダッシュ



空中で➡➡

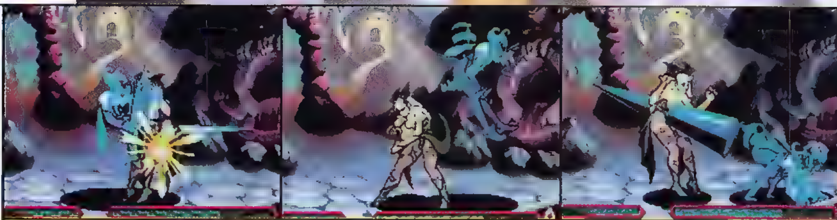
必殺技

必殺投げ



➡⬊⬇⬋⬅＋P

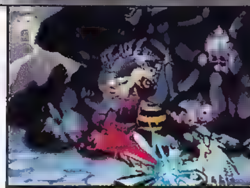
必殺投げES版



➡⬊⬇⬋⬅＋PP★

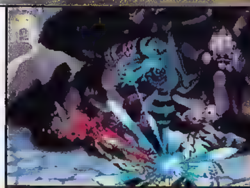
特殊技

追い打ち



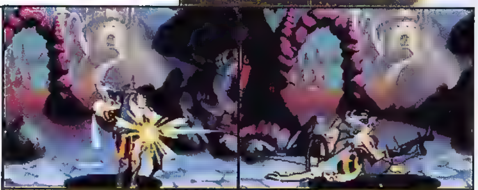
相手ダウン時⬆＋K

追い打ちES版



相手ダウン時⬆＋KK★

C→R（シー・アール）



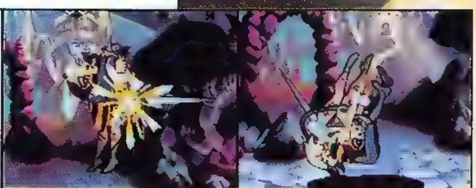
⬅⬋⬇⬊➡＋P

C→R ES版



⬅⬋⬇⬊➡＋PP★

C→R（空中）



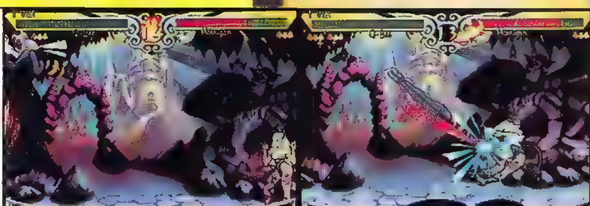
空中で⬅⬋⬇⬊➡＋P

C→R（空中）ES版



空中で⬅⬋⬇⬊➡＋PP★

△A（デルタエー）



⬇⬋⬅K（空中可）

△A ES版

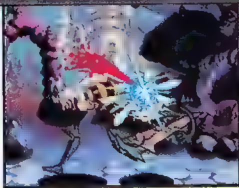


⬇⬋⬅KK★（空中可）

★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

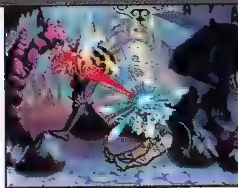
とにかく移動が特殊。まず、ホバージャンプ。これはジャンプ中、レバーを上に入れっぱなしにすることで数秒間浮いてられる。多少なら左右の移動も可能だ。
そしてホーミングダッシュ。これは空中でダッシュを入力すると相手めがけて飛んでゆくというもの。完全に相手まで届くわけではなく、一定距離で止まる。地上でレバー斜め上にダッシュ入力しても出すことが可能。
通常必殺技のＣＲは一見投げのようだが、ガード可能な技だ。△Ａは小、中、大で出る角度が変わる。大の方が遠くへ飛ぶ。
ＥＸ技のＱＪは巨大な蜂蜜(?)のカタマリをとばし、相手が触れるとしばらく動けなくなる。当然、その間追いうち可能だ。

S×p（エスパイビー）



K連打

S×p（空中）



空中でK連打

ガードキャンセル

R.M.（アールエム）



➡⬇↘＋K

R.M.（アールエム）ES版



➡⬇↘＋KK★

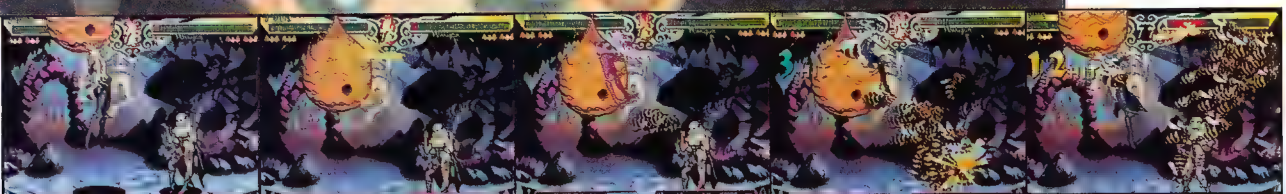
EX必殺技

Qj（キュージェイ）



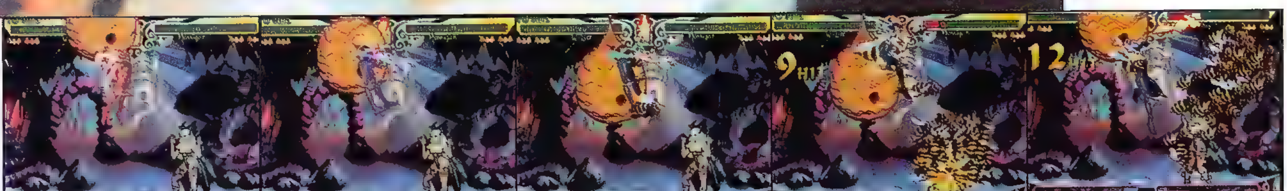
➡⬇↘＋ＰＰ★（空中可）

＋B（プラスビー）



⬅↙⬇↘➡＋ＫＫ★

＋B（空中）



空中で⬅↙⬇↘➡＋ＫＫ★

ダークフォース

キュービィのダークフォースは空中浮遊。その状態でほとんどの技が使用可能なようだ。

i2（アイツー）



ＰＫ★

グラフィックコレクション

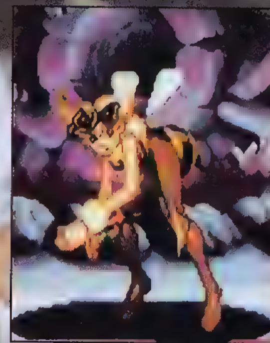
勝ちデモ



キック3つ同時押し



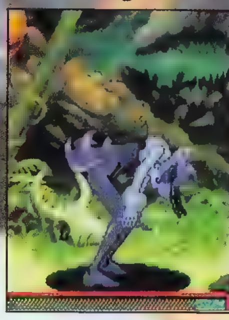
パンチ3つ同時押し



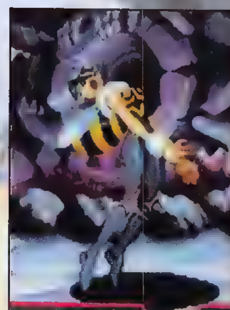
乱入画面



毒



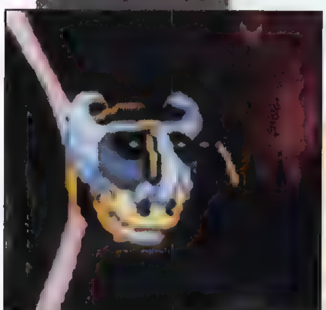
やられ



挑発



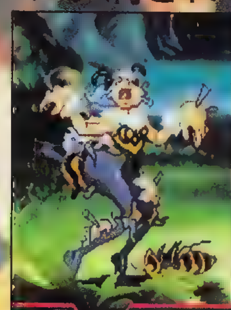
ボール



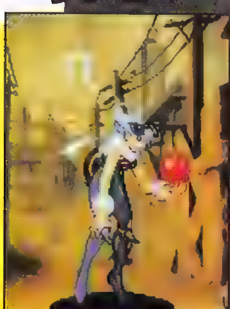
血判



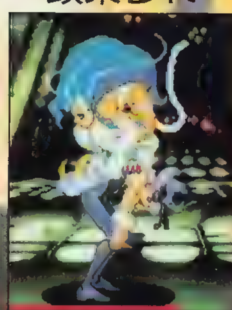
ハチ刺され



リンゴ？



頭乗られ



闇魔石



石化



Q-Bee

COLOR VARIATION

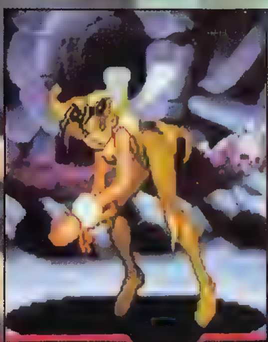
小キック



小パンチ



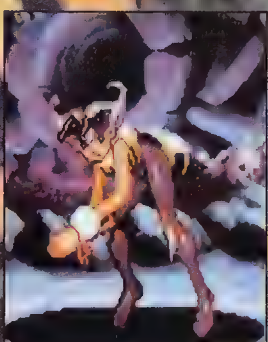
中キック



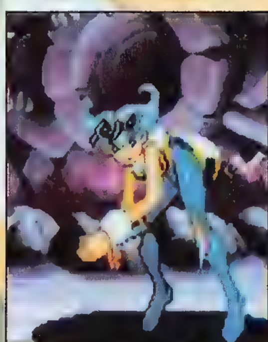
中パンチ



大キック



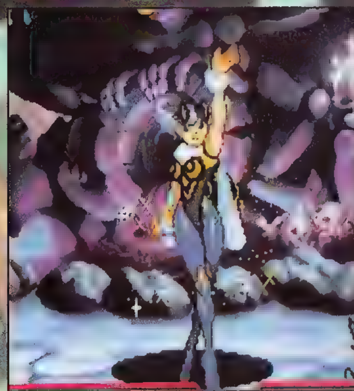
大パンチ



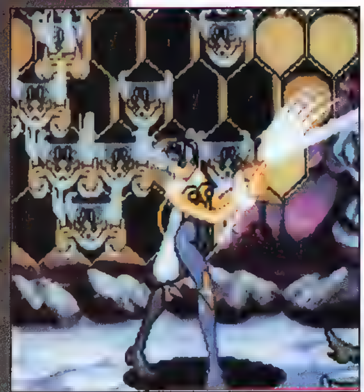
裁き後

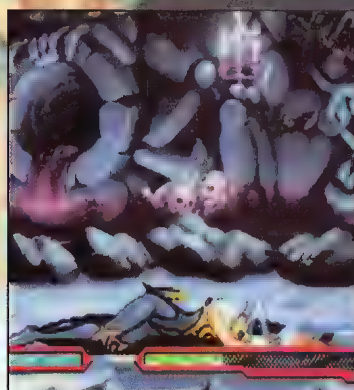


WIN 勝ち①



WIN 勝ち②





LOSE 負け



AW 引き分け

感電



燃え





バレッタ
Bulleta

STORY

愛も勇気も「金（カネ）」の前には無価値―いまや人間界において、その常識を疑うものはない。所詮、生きるためには綺麗事は通用しないのだ。
幼きダークハンター・バレッタも、その鉄則に忠実な少女であった。
ある日のこと。仕事に向かう道中、突然彼女は謎の空間に連れ出される。
そこは魔界の狭間、冥王ジェダの作り出した閉鎖空間「魔次元」であった。
彼女は人間でありながら、ダークストーカーズと同じ闇の心を持つと認められたのだ。戸惑うより早く、魔物どもを一網打尽にする算段を始めるバレッタ。
「うふふ…みんなアタシのエモノ…久しぶりの大もうけねっ♪」



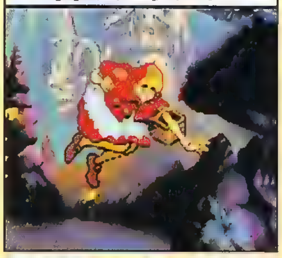
アバヨッ！

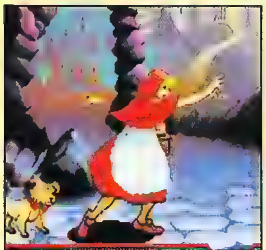


通常技

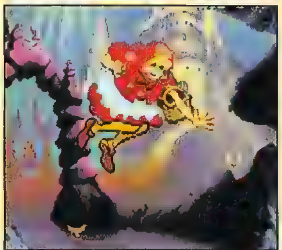
小パンチ


近距離立ち

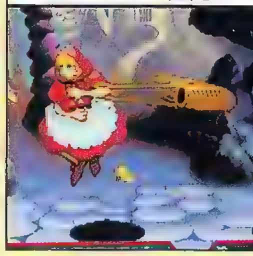

斜めジャンプ


遠距離立ち


しゃがみ


垂直ジャンプ


近距離立ち


レバー➡入れ


遠距離立ち


しゃがみ



小キック


近距離立ち


しゃがみ

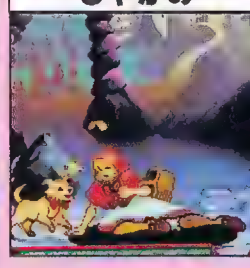

斜めジャンプ

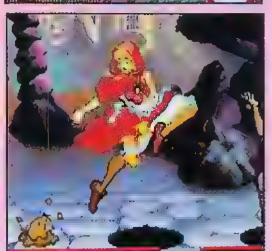

遠距離立ち


垂直ジャンプ

中キック


立ち


しゃがみ


レバー➡入れ

Bulleta

中パンチ

斜めジャンプ

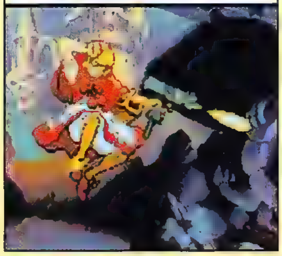


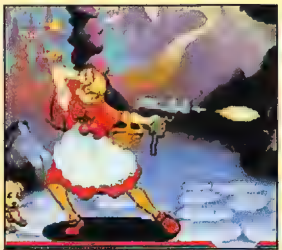


垂直ジャンプ

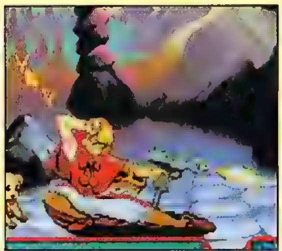
大パンチ

斜めジャンプ

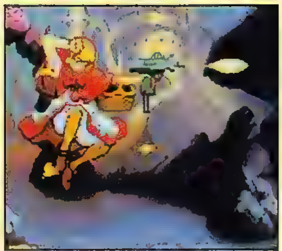




立ち



しゃがみ



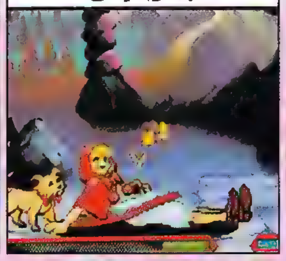
垂直ジャンプ

大キック

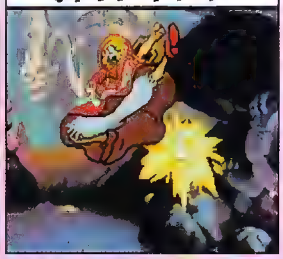
立ち

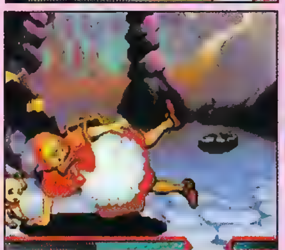


しゃがみ



斜めジャンプ





レバー↘入れ



垂直ジャンプ

斜めジャンプ





垂直ジャンプ

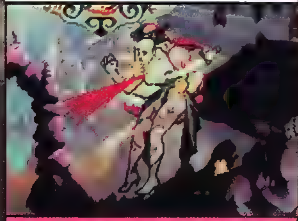
通常投げ

パンチ投げ



相手近くで⬅or➡＋中Por大P

空中パンチ投げ



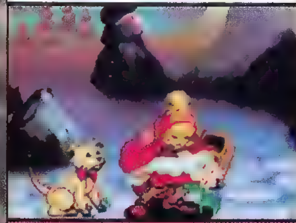
空中で相手近くで⬅or➡＋中Por大P

転倒



ダッシュ中レバー➡＋中パンチ

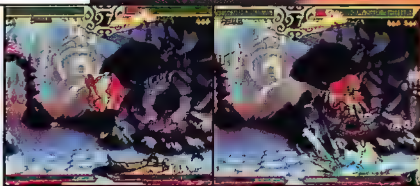
あ、お花



レバー⬇入れっぱなし

特殊技

追い打ち



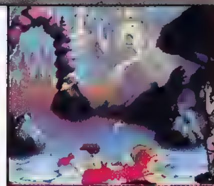
相手ダウン時⬆＋K

追い打ち ES版



相手ダウン時⬆＋KK★

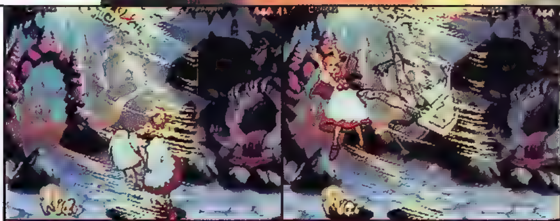
ほふく前進



⬇＋KKK

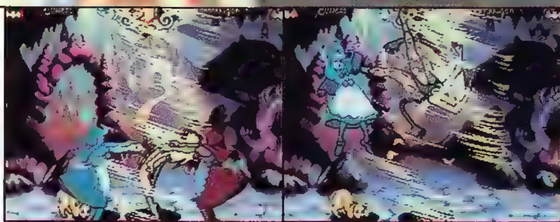
必殺技

必殺投げ



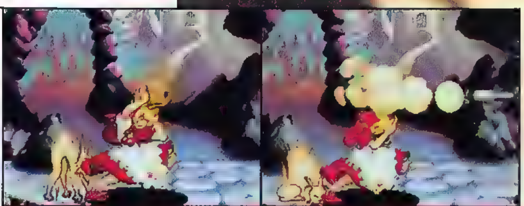
➡↘⬇↙⬅＋P

必殺投げ ES版



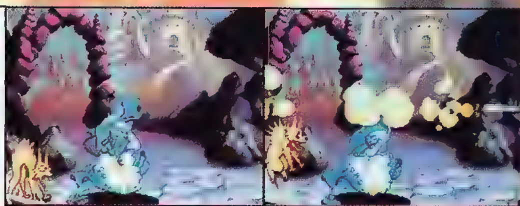
➡↘⬇↙⬅＋PP★

スマイル&ミサイル



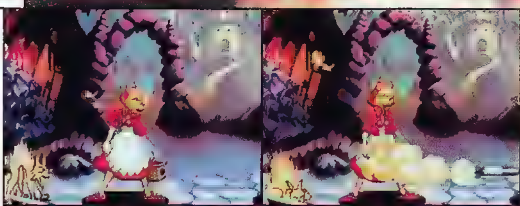
⬅溜め➡＋P

スマイル&ミサイル ES版



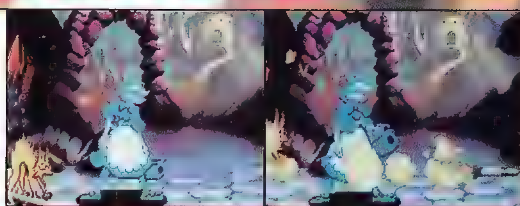
⬅溜め➡＋PP★

スマイル&ミサイル



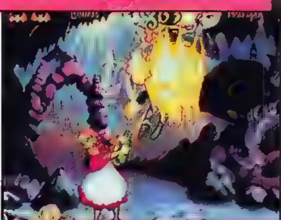
⬅溜め➡＋K

スマイル&ミサイル ES版



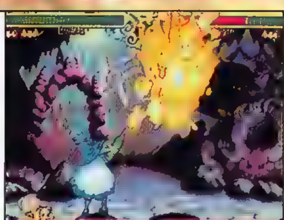
⬅溜め➡＋KK★

チアー&ファイアー



➡⬇↘＋P

チアー&ファイアー ES版



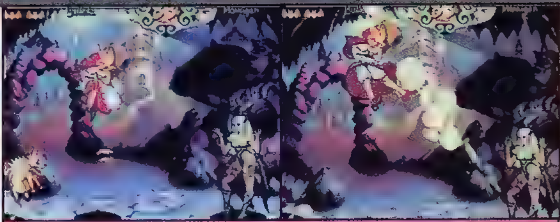
➡⬇↘＋PP★

なんちゅうか、存在そのものが衝撃のキャラクターバレッタ。レバーを下に入れっぱなしにすると、しばらくすると地面から花が生えてきて「あ、お花！」。それだけ。一応、下レバー溜めとかができるが…。もう一つは、転倒技。倒れるふりをして相手をナイフで刺す。その他の特殊入力としてジャンプ中にレバー上で２段ジャンプが出る。

必殺技ではミサイル系はボタンにより飛距離が変わる。大の方が遠くまで飛ぶぞ。シャイネス&ストライクはボタンを押しっぱなしにして溜めるとどんどんバスケットが大きくなる。

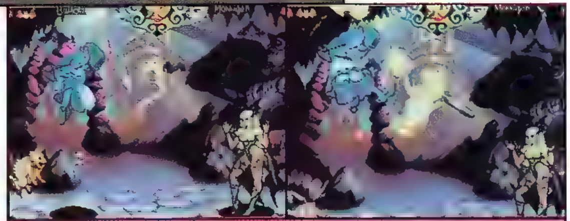
ＥＸ技のクールハンティングは下にいるバレッタの銃がヒットしないと上のオヤジ達の銃も当たらない。また、アップルフォーユーは近距離でしか入らないが、投げ技扱いのようでガード不能だ。

ハッピー&ミサイル



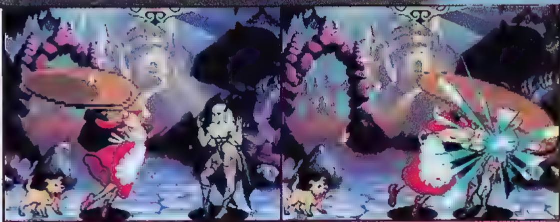
↓溜め↑＋P

ハッピー&ミサイル ES版



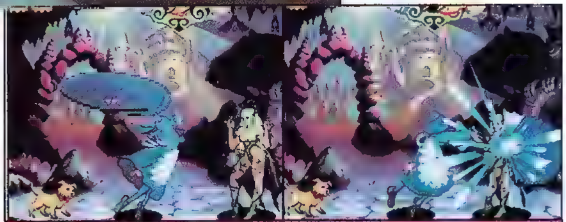
↓溜め↑＋PP★

シャイネス&ストライク



↓↙←＋P（溜め可能）

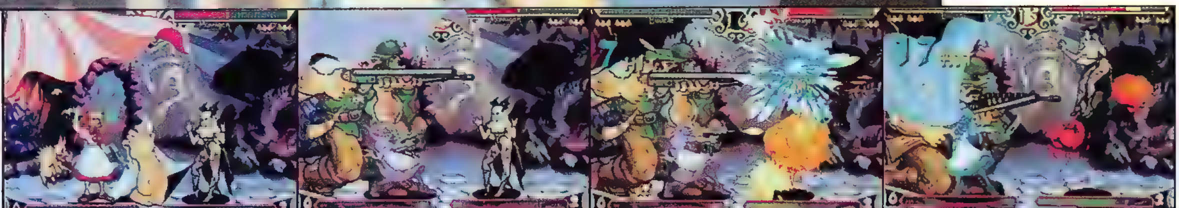
シャイネス&ストライク ES版



↓↙←＋PP★（溜め可能）

EX必殺技

クールハンティング



←↙↓↘→＋PP★

ビューティフルメモリー



←↙↓↘→＋KK★

アップルフォーユー



→↘↓↙←＋KK★

ガードキャンセル

ジェラシー&フェイク



→↓↘＋K

バレッタのダークフォースはPボタンが全てミサイル発射になるというもの。豪快

ダークフォース

ザ・キリングタイム



P·K★

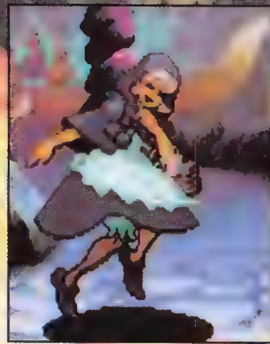
★マークは要スペシャルゲージ技。★の数が必要なゲージ数です。

グラフィックコレクション

勝ちデモ



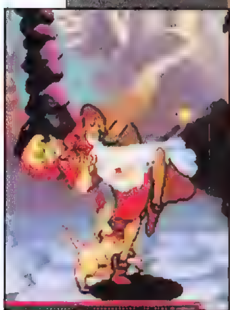
キック3つ同時押し



パンチ3つ同時押し



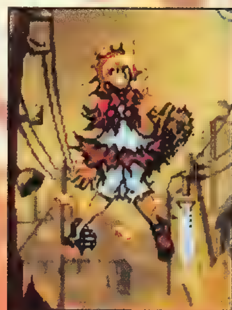
やられ



感電



燃え



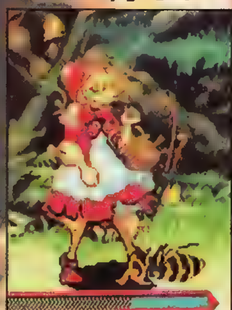
挑発



石化



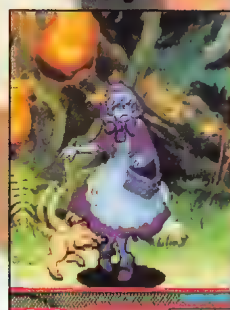
ハチ刺され



乱入画面



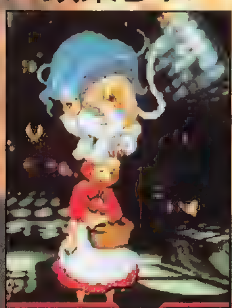
毒



リンゴ?



頭乗られ



血判

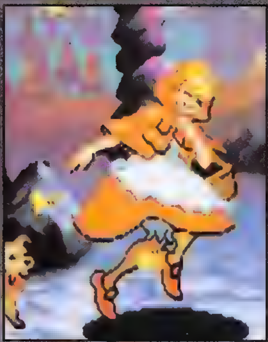


閻魔石



COLOR VARIATION

小キック



小パンチ



中キック



中パンチ



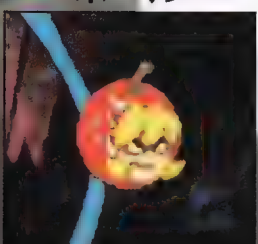
大キック



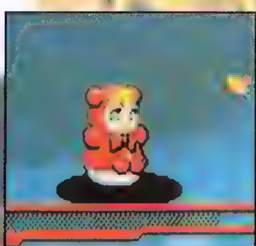
大パンチ



ボール

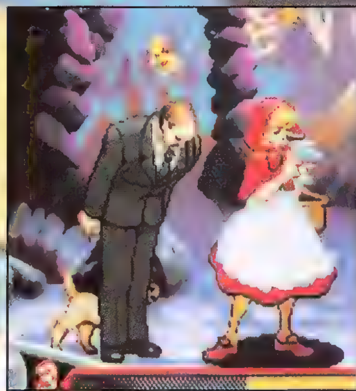


裁き後



Bulleta

WIN 勝ち①



WIN 勝ち②



WIN 勝ち③

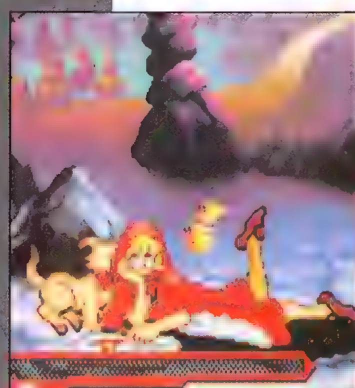


WIN 勝ち④





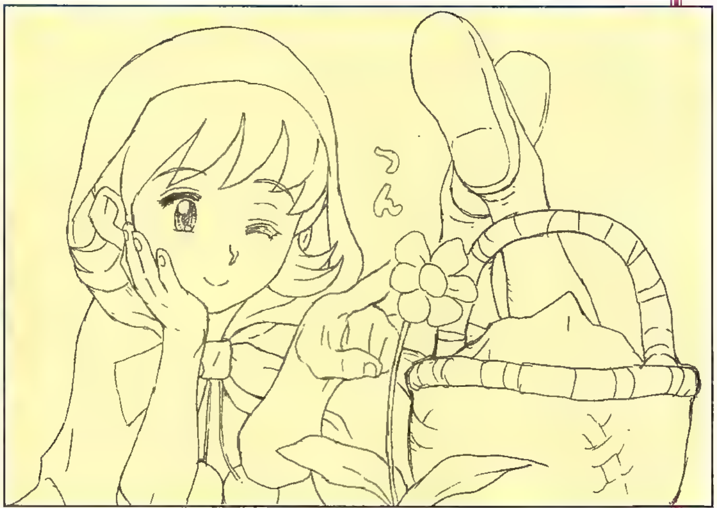
LOSE 負け



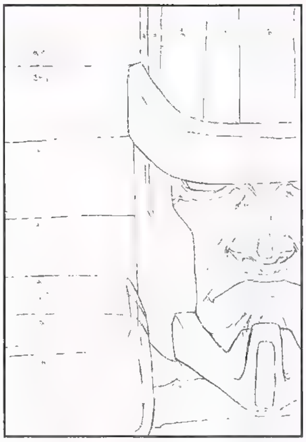
DRAW 引き分け

勝利ポーズ原画
&初期設定





























VAMPIRE SAVIOR オープニング原画



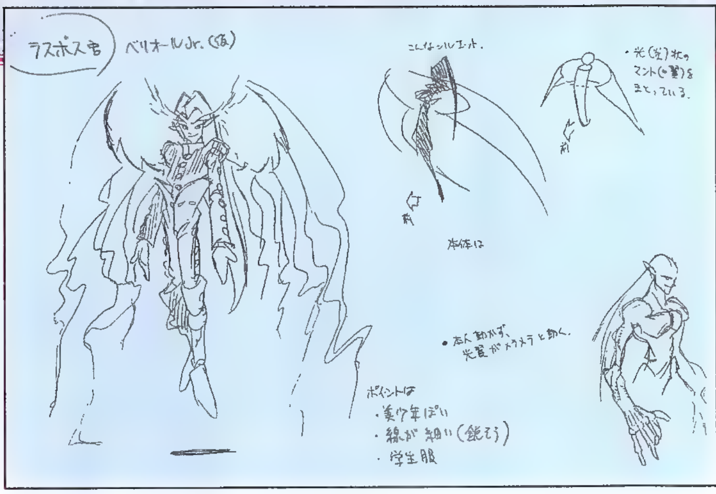




リリス初期設定

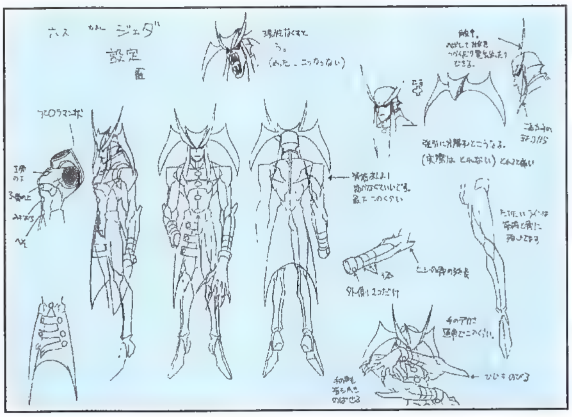
初期段階では「モリガンの姉」や「天使とのハーフ」などといった設定も考えられていたようだ。右はほぼ現在のリリスに近い。

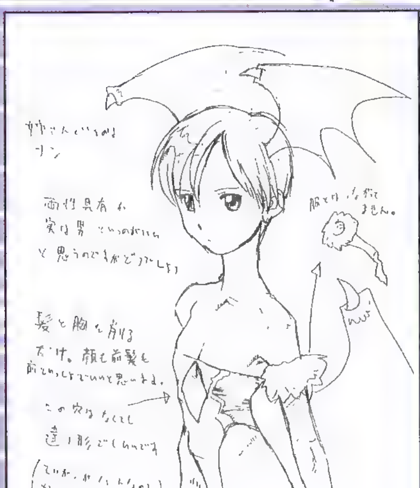



ラスボス案
ベリオールJr.（仮）
こんなシルエット。
・光（光）状のマント（＋翼）をまとっている。
本体は
・本人動かず、光翼がメラメラと動く。
ポイントは
・美少年ぽい
・線が細い（鋭そう）
・学生服

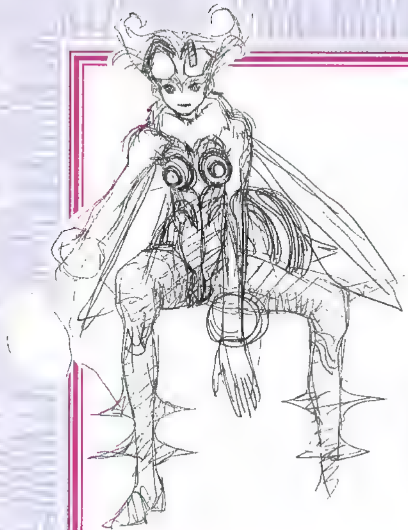

背中変更
5本に変更
前を開けると体の中は異次元空間




設定


リン
髪と胸を削る





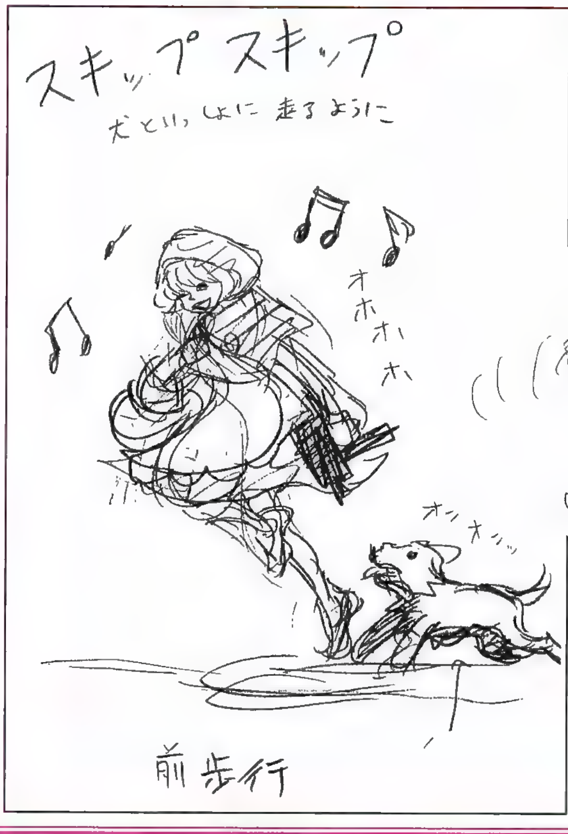






バレッタ様資料館

『ヴァンパイアセイバー』唯一の人間バレッタ様。一見超プリティ、でもキレると泣く子も黙るダークハンターに大変身だ！！そんな彼女の"女の子"らしい（?）動きをとくと御覧あれ！！

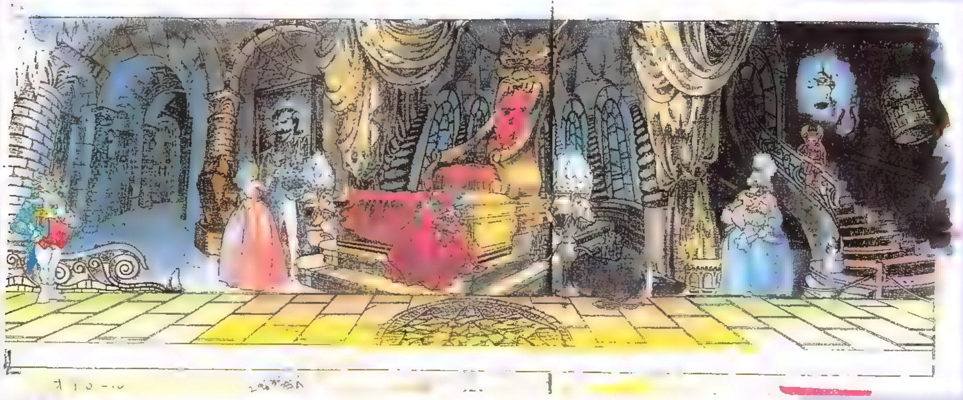


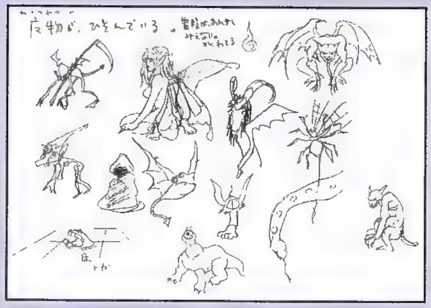




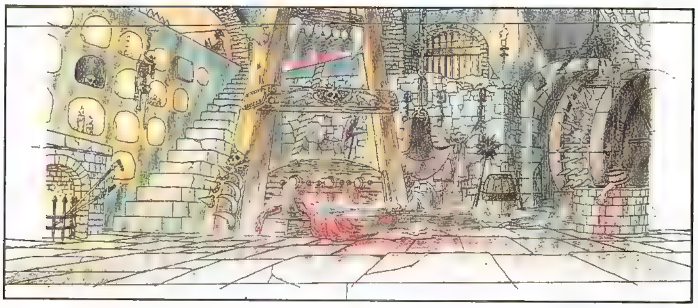

ボスッ
ボスッ
ワーイ
四人に分身して点滅しながらゆっくりまわる
中心のモンスターはマッハ100でまわり死ぬ。
おどりながらくるくるまわる
ハイ
ヒュン
ペタ
ボカン
ハッハッハ
ダッシュ
「きれ中」
ウォンチュー
そんな時は デスペラード を見ようぜ!!
でもそれらの攻撃は
モンスターを油断させるための
油断した相手には
銃火器や手りゅう弾で
とどめをさしたりします。
第2章 完
今こそチャンス!!
これが攻撃になるのです。
第1章 完

背景原画の章

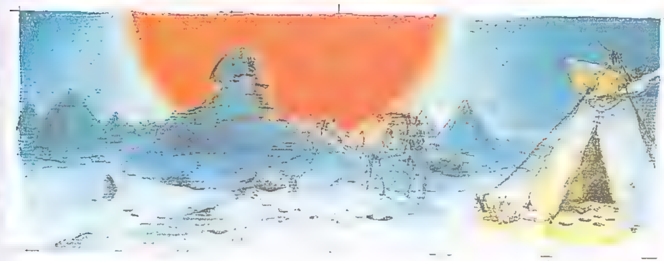




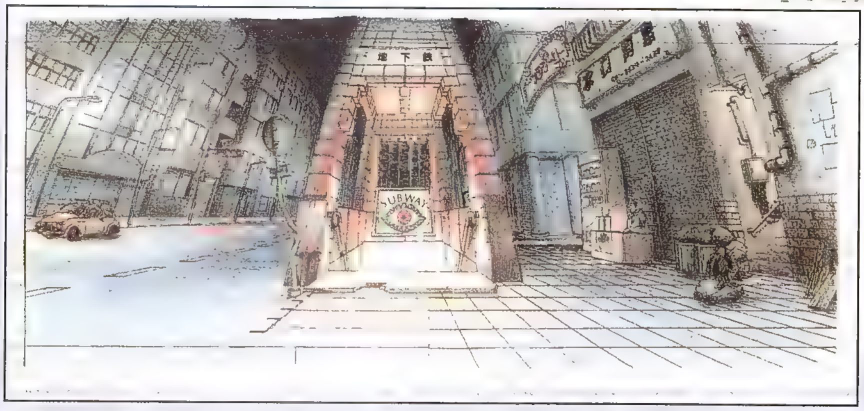


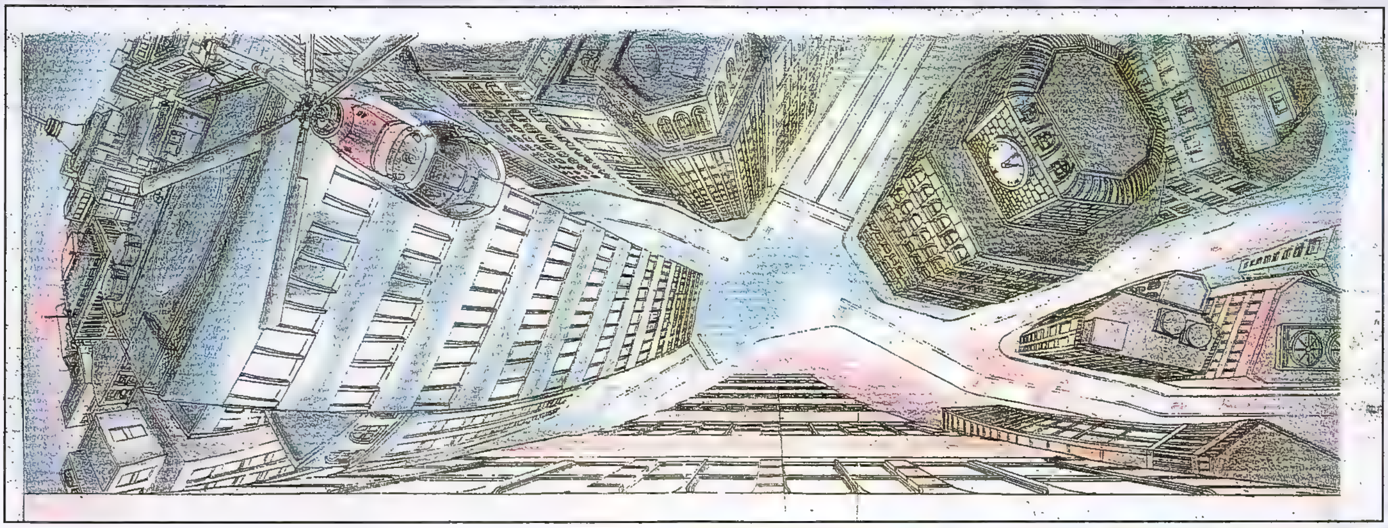


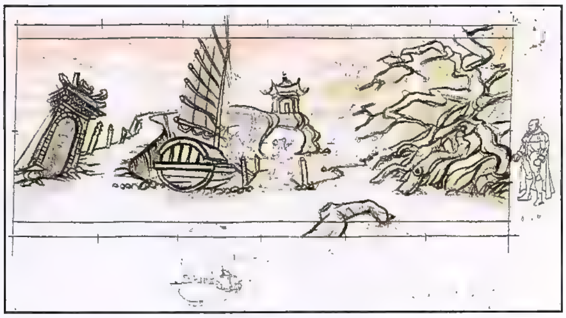


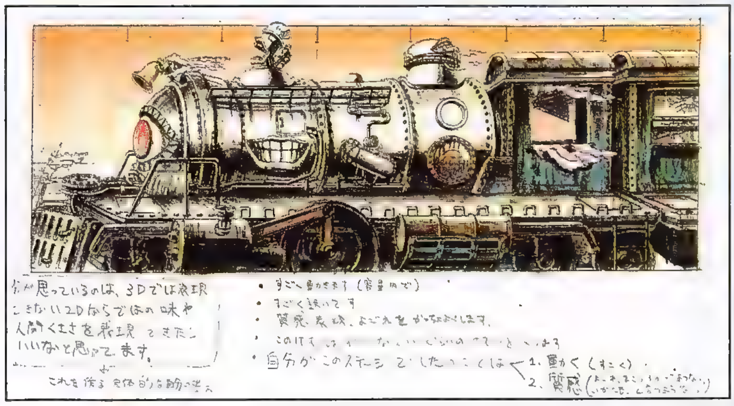




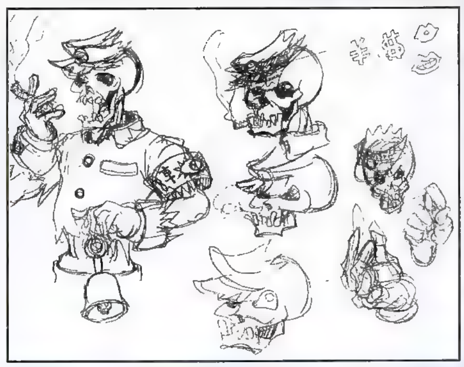


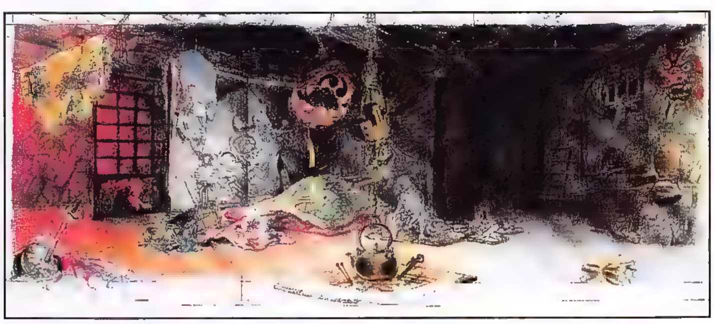


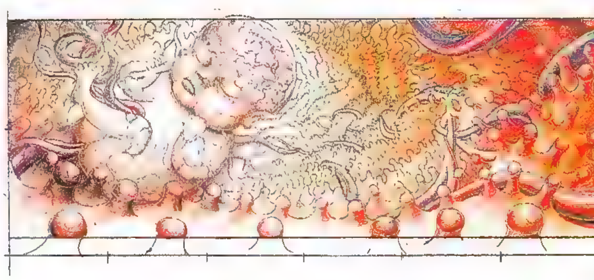



思っているのは、3Dでは表現できない2Dならではの味や人間くささを表現できたらいいなと思ってます。
すごく動かせます（容量内で）
自分がこのステージでしたいことは
1. 動く（すごく）
2. 質感









OPENING



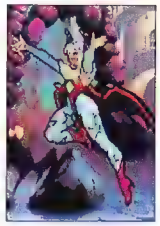
COLLECTION

ヴァンパイアセイヴァー グラフィックス

序章

ちゅーワケで、ＺＥＲＯ２ムック以来１年ぶりとなるこのコーナー、皆さんお元気でしたか。ボクは秘密です。今回のせれなかったものは、次回をお楽しみにってことで。

担当：アナーキャー松井



ショーほど素敵な必殺技はない

バニーちゃんリリスによる、「ショータイム」のかけ声と共に始まるリリスの隠しＥＸ必殺技。ぜひ一度は見て欲しい。全員、強制的にシルクハット、ステッキ、リボンを着用となるのだが、レイレイのみリボンはお札のお姉さんのリンリンにつく。芸コマ。ちなみに、何人かは専用のポーズを持っているようだ。特にアフロヘアのザベルは必見。イカス。



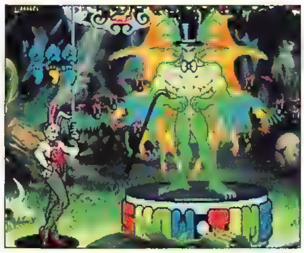


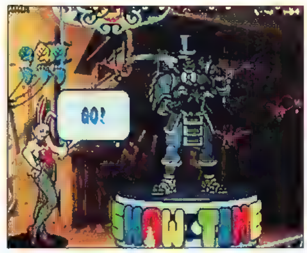








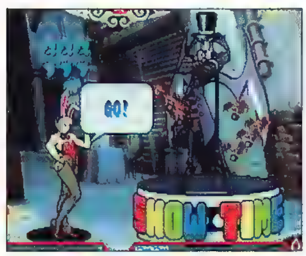














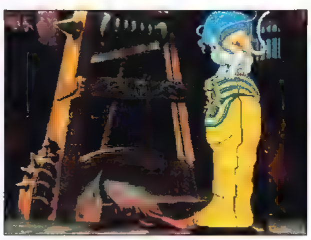




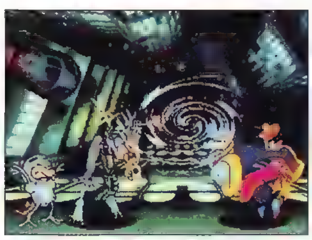


いつもと違う私を見て

対戦時、特定の相手による登場デモの変更が、今回大幅に増加！ガロンvsバレッタなどはかなり凝っているぞ。



これは、フェリシアvsアナカリス戦の時。なぜかフェリシアはアナカリスの頭の上にのっかって登場。



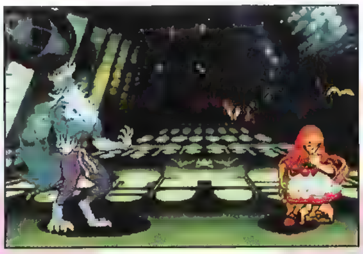
前作にもあったレイレイvsザベルの一目惚れデモ。横ではルマルタが呆れている。

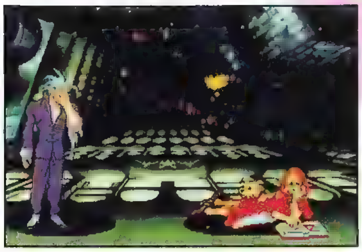


そしてなんと今回はル=マルタクンも恋をする。相手はなんとバレッタ。ウォンチューと叫ぶ彼と呆れるザベル。

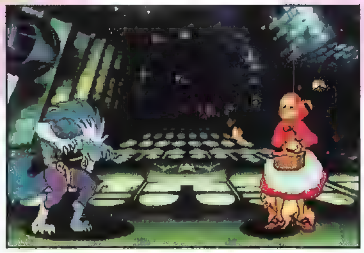
赤頭巾ちゃんには気をつけて

で、今回の山場、バレッタvsガロン編。まずはバレッタが寝そべって登場。

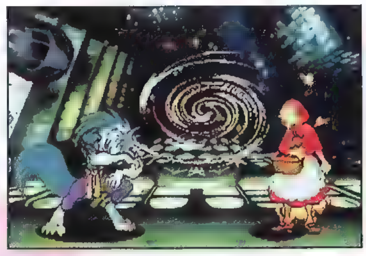




立ち上がりながら、カワイイ方の声で、「どうしてそんなに…」



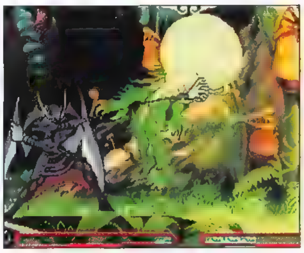
途中で、突然ドスのきいた声に変わって
「お口が大きいの！」
ちなみにガロン側からの解答はなし。



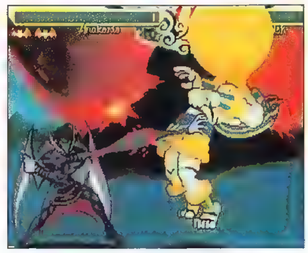
でもって目がキラ～ン。
こわいっす。この人のおばあちゃんだったら、狼ぐらい素手でワンパンノックアウトしそうだよなあ。

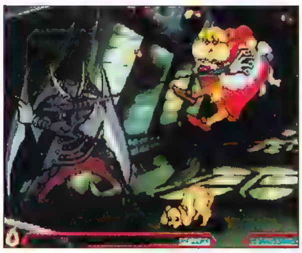
新キャラ、ジェダの必殺（コマンド）投げ。その名の通り相手に血を注ぎこんで破裂させる、というとんでもない技だが、各キャラごとにどこが膨らむかが異なる。デベソ（ということはほ乳類？）のジェダとかがナイス。

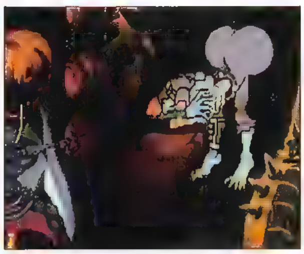
オレの血を分けてあげよう

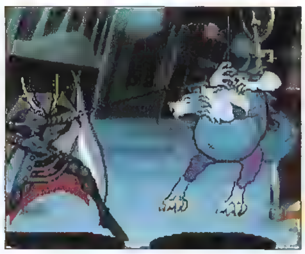








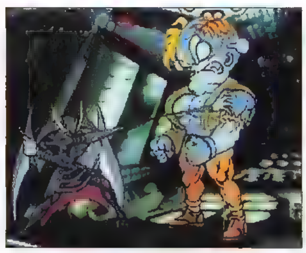


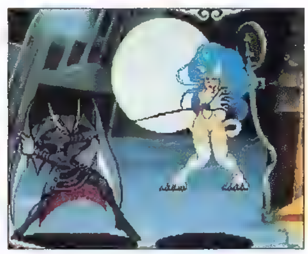
















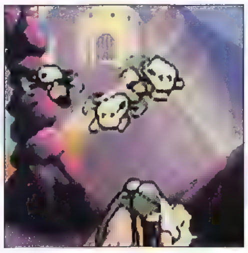




いつもより多く回っています

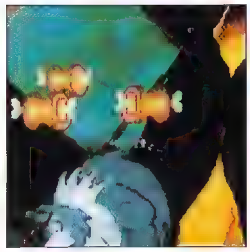
これも前作であったピヨリと、頭上を回転するオブジェクト。今回新キャラが加わった他、アナカリスのオブジェクトが変更になった。ちなみにこれが見れる技は、レイレイの中、大ボタン暗器砲のハンマー、樽、岩、星によるもののみのようだ。



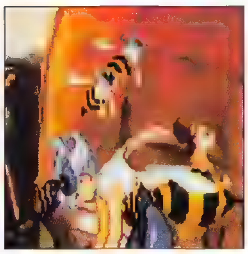


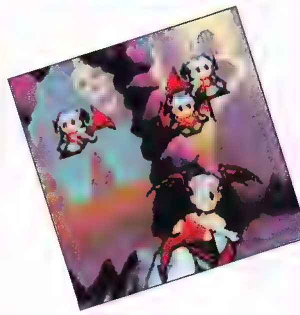






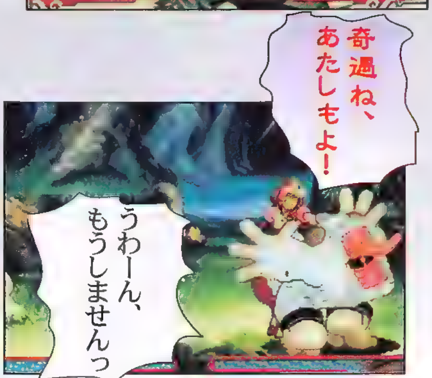






帰って来ちまった サスカッチ ザ・チャレンジャー











A．続きます。

必ずイケる!

CHARACTER SELECT

21世紀NETWORK化社会に送る

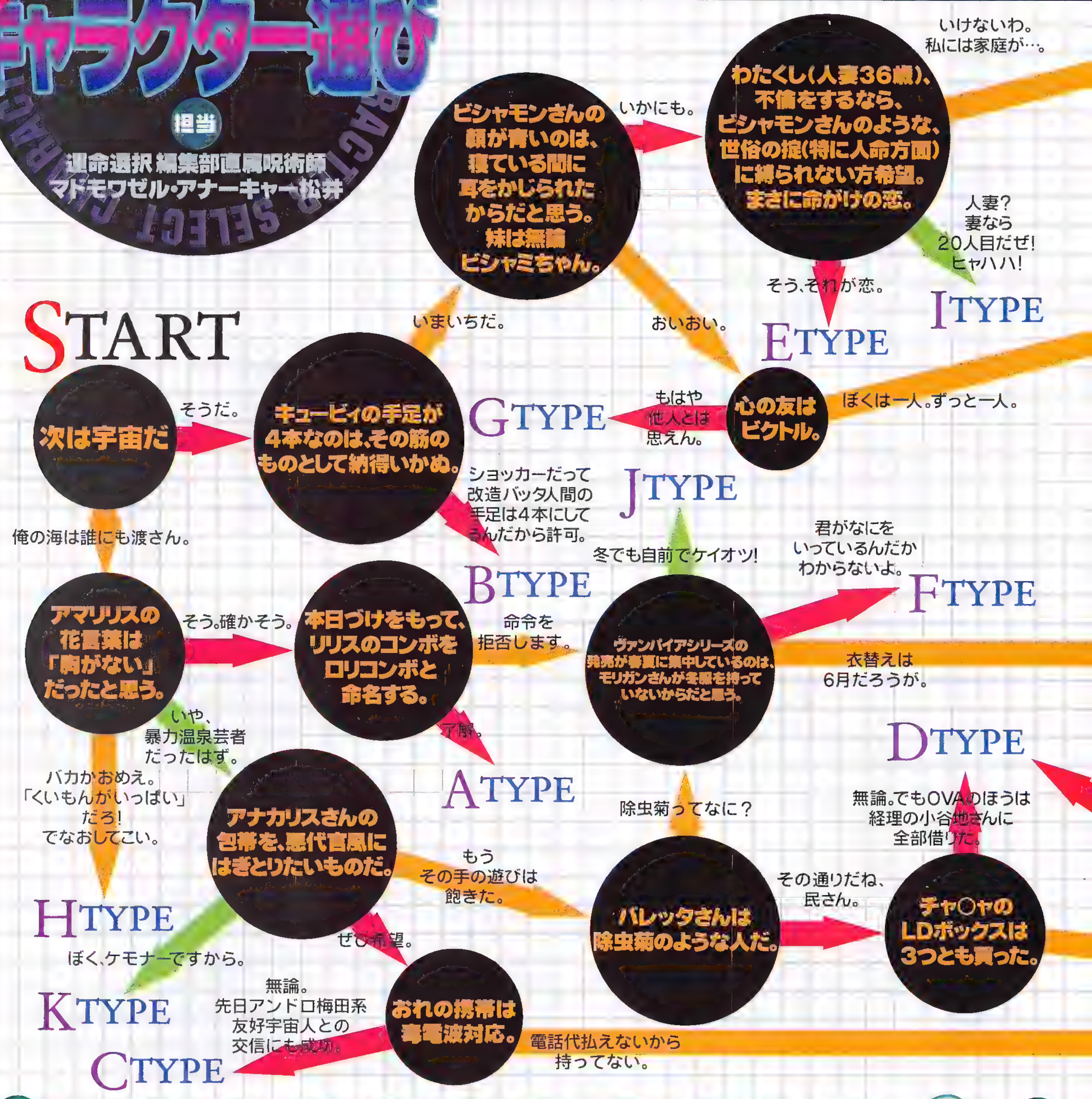
キャラクター遊び

担当
運命選択 編集部直属呪術師
マドモワゼル・アナーキャー松井

1日1回辿れば…

Mップ【新・開運術】

チャートを辿る → 強さの扉が開く



今回のデミトリさんの
変貌ぶりは、
前作から今回のセイヴァー
までの2年間に、
よほどのことがあったとしか
思えない。

知ったことかい。

かもな。→ L TYPE

ジェダの肩書きは
魔界番長だと
思っていた。

違うんですか?

もう番長はいいよ。これからはユンピョウ。→ M TYPE

アナカリスやら
オルバスあたりの連中に
絶対権力を
握られたりしないで
済むだけでも、
民主主義は王制よりも
優れた国家形態で
あるといえる。

確かに。

なにをいう!一つの力に統制される…。(以下略)→ N TYPE

この間、知らないおじさんに6千円でどう?っていわれちゃった。

全話見たから別にいらん。

悪魔に
オレの魂を売るなら
グラム900円は
いける自信がある。

非売品です。→ O TYPE

診断結果

A Type➡リリス
世界はリリスを中心に回っている!リリスったらリリス!誰だ男だと思ったなんてぬかしてやがるのは!貴様か?前にでろ!あ、意外と頑強そうな方ですね。いえ、別に文句があるわけでは…。いや、立派な金バッチですねえ。ええ、どうぞおさがりください。てなわけでリリス様はだ(以下略)。

B Type➡キュービィ
昆虫甲殻系にメチャ弱いあなたにはキュービィが超おすすめ!蜂だ!食事だ!全員集合!以上!

C Type➡アナカリス
絶対権力派のあなたには、全身戦闘用包帯着用エジプト王、アナカリス様がおすすめったら、おすすめ。理屈不要。使え、使え、使え。

D Type➡バレッタ
金こそすべてのあなたにはバレッタちゃんがおすすめ。もちろん、僕も使ってます。ラララララ〜ラン、あら、お花。僕は君に会うために生まれてきたんじゃないけど、会えてオレの人生20%反応速度アップ。恋?

E Type➡ビシャモン
武士道精神のかけらもみあたらぬお主にはビシャモンさんがお勧め。キチ○イに刃状態、理性はないけど、殺傷力は必要十分な彼をみならおう。日常会話の8割をフヌーと、おのれぇえで構成できれば合格だ。
「この白紙の領収書に勝手に記入して経理に持ってったのは君かな?」
「フヌー」
「違うのかね?」
「フヌー」
「松井君からのチクリがあったのだが。」
「おのれぇえ」
合格。

F Type➡モリガン
安定よりもスリルを望むあなたにはモリガンさんがお勧め。モリにガン、というその名に恥じない跳び道具主体人生(含む本人)で、アカの他人さんにもスリルをプレゼンツ!お礼参りがこれまたお・楽・し・み。

G Type➡ビクトル
知力よりも体力を第一と考えるあなたには、ビクトルさんがジャストフィット。
人造人間という言葉を聞いてホルムンクスなどとぬかしてやがる軟弱ドイツ文学野郎には、同じドイツ系のビクトル君でパンチ、パンチ!ゲーテもファウストもノックアウトだ!つまらん小説読んでるヒマがあるなら鼻ホジれ!オレの鼻がうずくぜ。

H Type➡サスカッチ
前世がバナナ(フィリピン産)であったと判断せざるを得ないYOUは、食物連鎖の赤い鎖で結ばれたサスカッチさんが前世からの因縁。赤い瞳は運命の色。運命のバナナは、うんめい。
…お茶の間の笑いすべてオレのモノ状態(筆者は睡眠不足による軽い興奮状態にあることをご了承ください)。

I Type➡ザベル
人命軽視派のドライなあなたには、ザベルさんが運命のゾンビ。イカスチョーキングでミーのハートはメロメロザンス。二人でエアージョーダン履いて憎いあいつをダンク!ダンク!でも、ルマルタは、いや。どうしてもいや。

J Type➡ガロン
己の限界に挑み続けたい貴殿にはガロンがお勧め。ワンちゃんの肉球ハンドでヌンチャク握りしめてブン回せれば、もはや限界なんざワンパンでノックアウツだ。身近なネコ目(本当)犬科のお友達に、協力してもらおう。力の限りの激しい抵抗が予想されるが、己の限界に挑むたび、パンツに尻尾穴あけるはめになるガロンさんの苦労からすればどうってことないぞ!

K Type➡フェリシア
いつも前向きで明るいあなたには、夢見る子猫ちゃん、フェリシア嬢がお勧め。彼女の前向きに生きる人生(?)を見習おう。ついでにあなたが女性で22歳以下で、バスト80、ウェスト65、ヒップ78プラスマイナス3以内な人なら、ぜひあの、なんと申しましょうか、ナイスっちゅうか、イケテる、っちゅうか、まあ要するにあのコスチューム(?)を着用していただけると望外の喜びである、と、かように思うわけで、いや、そんなやましい気持ちで言っているわけではなく、本当に純真な気持ちからそう思うわけです。本当です。僕の目を見てください。見れるもんなら。

L Type➡デミトリ
人生の王道を右折禁止で邁進するあなたには、オーソドックスな主人公タイプ、デミトリさんがお勧め。常識にとらわれがちなあなたも、たまにはぴっちりタイツにスーツをコーディネイトするぐらいの大胆なおしゃれをしてみよう。生き血でも吸ってなきゃやってらんないデミトリさんの気持ちがよくわかるぞ。

M Type➡レイレイ
愛に生きるあなたには、母への愛、姉妹の愛に殉じるキョンシー、レイレイさんが理想の相手。なんてったって相手は今はやりのストーカーの一種のダークなんたらってやつらだから、武器の一つや二つ持ってなきゃね。愛のためだし。自分の力を制御できなきゃ姉ちゃんお札にしちゃうしかないよね。愛のためだし。愛。イカスね、神様。今度メシ食おうね。

N Type➡オルバス
粘り腰人生のあなたには、水の王、オルバス様が物理的にジャストフィット!いまやストリートでは(どこだ、それ)エラ呼吸の一つもできないと置いてけぼりだ!置いてけ!ついでに毒も吐こう!毒!街中のみんなの注目は君が独り占めだ!もちろん警察も含めてさ!
入るなら府中が待遇がいいらしいぞ!(事情通)

O Type➡ジェダ
死の淵からなんか蘇ってきそうな貴殿にはジェダ様こそがふさわしい。パイロンがやられてからちゃっかり復活しやがっての声もなんのその。まさに血の雨降らす恐怖の冥王だ!問題なのはその血の7割方は自分の血だっていうことだ!気前いいぞ!



もくじ

平成9年6月21日　初版発行
発行人　加藤博　編集人　高橋己代子
編集担当　松井雄一　高安聡　伊丹恭　編集アシスタント　荒川保　沼崎弘貴　岩崎洋子　田中正樹
デザイン　歯車な馬車犬ズ　印刷　大日本印刷株式会社
協力　株式会社　カプコン
発行　株式会社新声社　東京都千代田区神田神保町1-26



BATTLE CIRCUIT
CAPCOM
サイバーネットを
◆仲間と協力して勝ち抜け!!
4人同時プレイ可能!!
パワーが走る!!
◆5人のサイボーグ達が、
サイバー能力を駆使して戦う、
近未来アクション!!
アイツの怒りが、
◆友情のバトル・ダウンロードで、
プレイヤー全員がパワーアップ!!
オレのハートも
◆コインを稼いで、
必殺技を
アップグレード!!
熱くする!!
新登場!!
轟け友情のバトル・ダウンロード!!
BATTLE CIRCUIT
バトルサーキット
TM
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
画面は開発中のものです。
SELECT YOUR UPGRADE SOFT
POWER UP
LIMIT TIME
SELECT PLAYER
CYBER BLUE
CAPTAIN SILVER
ロックマンは
10周年!
これからもよろしく!!
CPS II
第21弾
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
好評稼働中!!
CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。
カプコンホームページ(インターネット)
http://www.capcom.co.jp/
シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。
ただいま(ヴァンパイアセイヴァー)を準備中です。
株式会社カプコン®
＜AM事業本部＞●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)946-6659　東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(0899)34-8786 福岡:(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



GAMEST MOOK Vol.77 VAMPIRE SAVIOR
平成9年6月21日発行
第4巻第19号通巻77号
発行／株式会社 新声社 〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価:本体850円+税

9784881993545
1929476008503
ISBN4-88199-354-2
C9476 ¥850E
雑誌63381-77
PRINTED IN JAPAN